ÄÄNESTÄ VUODEN PELI!

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
C64, ST
CD-ROM

PELIT

8/93

MADE IN FINLAND
Stardust

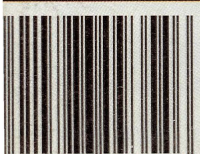
LUCASIN UUTUUDET:
- Sam & Max Hit the Road
- Rebel Assault
- B-Wing

VUOSIKYMMENEN ODOTETUIN JATKO
Frontier – Elite II

VOITA Amiga CD32

JOULUN HITTIPELIT
AMIGALLE
Hired Guns • Alien 3 • Alien Breed 2 • Combat Air Patrol • Body Blows Galactic • Wonder Dog • jne. jne.
PC:LLE
Shadowcaster • War in Russia • The Patrician • Fantasy Empires • Kingmaker • jne. jne.

RATKAISE:
Day of the Tentacle
Veil of Darkness
Betrayal at Krondor



PELIT

8/93

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi ¡Mäntylahti, Mika Nirvi, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (90) 120 5757, 24 t/vrk
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntipäällikkö: Helena Räikkönen
Ilmoitussihteeri: Sirkka Pulkkinen
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Median asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy,
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1993
ISSN 1235-1199
Toinen vuosikerta.

Frontier jakaa vanhat elitistit kahtia. Sivu 14.



Arvostelut

Ajan hermolla

VOITA Amiga CD32

Ratkaisut



Shadowcaster esittelee näyttäviä hirviöitä muttei juuri muuta sivulla 28.

Mukana myös



Tuija Lindén
päätoimittaja

Multimediaa parhaimmillaan

Multimedia on ilmiö, josta parhaillaan kohutaan suureen ääneen. Se on jotain aivan ihmeellistä ja jotain täysin uutta.

Multimedialla tarkoitetaan äänen, tekstin ja kuvan, esimerkiksi videokuvan tai animaation yhdistämistä kokonaisuudeksi.

Yrityspuolella sovelluksia voisivat olla esimerkiksi yritys- tai tuote-esittelyt. Vitsi on vaan siinä, että yritysmultimedia on pienenpienissä lapsenkengissä verrattuna viihdepuoleen.

Kun puhutaan multimediasta muistetaan harvoin mainita ne sovellukset, jotka ovat multimediaa parhaimmillaan: pelit. Missä muissa ohjelmissa on jo aikojen alusta lähtien yhdistetty liikkuvaa kuvaa, ääntä ja tekstiä?

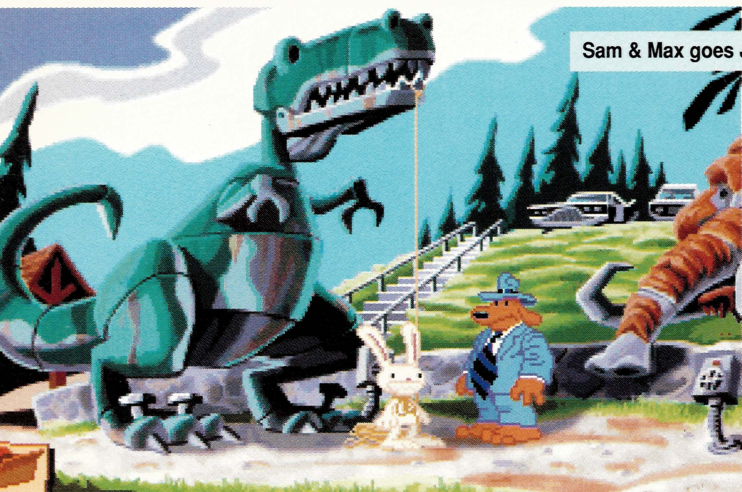
Pelaamisesta ei kuitenkaan yrityspiireissä pahemmin puhuta, korkeintaan kuiskutellaan. Multimediaesimerkeiksi pelit eivät jostain syystä kelpaa, vaikka esimerkiksi Rebel Assaultin demo saisi kenet tahansa ymmärtämään, mitä multimedialla tarkoitetaan ja mitä sillä voidaan tehdä.

Pientä heräämistä on kuitenkin huomattavissa. Helsingissä järjestetään vuoden kuluttua kansainvälinen tietokonegrafiikkasymposiumi ISEA'94, jonka yhtenä osa-alueena on tietokonepelit. Samoin Yritysmikrot 93 -seminaari tunnusti pelien merkityksen kutsumalla allekirjoittaneen mukaan esitelmöimään aiheesta.

Hollywoodin ja Silicon Valleyn kiinnostuminen pelaamisessa pyörivästä rahasta todennäköisesti saa aikaan sen, että tietokonepelit lopultakin myönnetään suuren luokan bisnekseksi.

Jo on aikakin.

Tuija

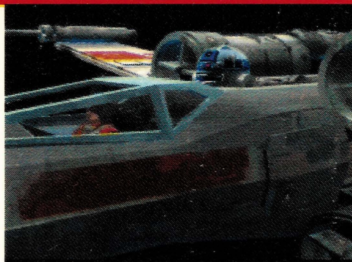


Sam & Max goes Jurassic Park? Sivu 38.

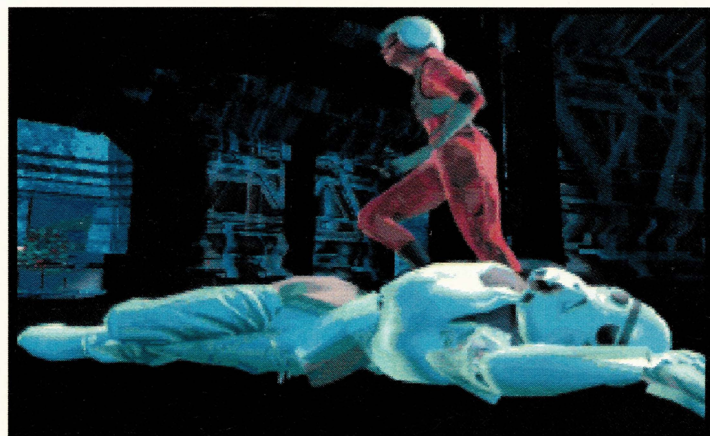


PELI UUTISET

Koonnut Tuija Linden



Vince Lee
Mr. Rebel Assault



Rebel Assaultia on odotettu kuin kuuta nousevaa siitä lähtien, kun siitä noin vuosi sitten nähtiin ensimmäiset vilahdukset. Syksyn ECTS-messuilla LucasArts esitteli jo vähän valmiimpaa peliä ja kyllä täytyy sanoa, että karvat nousivat pystyyn, kun suoraan elokuvasta digitoitu Luke Skywalker lensi Kuolontähteä jyhkeän (digitoidun) Star Wars -teeman jylistessä ympärillä. Onko tämä nyt se CD-peli, joka pakottaa ihmiset juoksujalkaa hankkimaan itselleen CD-ROMin?

(Tai CD-I:n tai Segan MegaCD:n, joille peli ilmestyy.)

Rebel Assaultin arvostelu on sivulla 40, mutta nyt kuitenkin vähän esimakua pelin suunnittelijan **Vince Leen** haastattelun muodossa. Red Five, I'm going in!

Lentäjänrupu

"Rebel Assault on kolmiulotteinen toimintaseikkailu. Se ei ole simulaattori ja sopii siis ihmisille, jotka haluavat pelata heti opiskelematta paksuja ohjekirjoja. Peli vie pelaajan suoraan elokuvista muistettavaan Star Wars -maailmaan, mutta esittelee myös uusia henkilöitä ja paikkoja", Rebel Assaultin projektinjohtaja ja pääohjelmoija Vince Lee kertoo.

Pelaaja aloittaa Kapinallisten harjoittelijalentäjänä Keisarin hallitsemassa maailmassa. Ensimmäiset tasot tutustuttavat hahmoihin ja valmistelevat tuleviin tehtäviin stormtroopereita, aseistettuja kuljetusaluksia, TIE-hävittäjiä, Star Destroyereita ja muita vastaan. Pelin kuluessa pääsee lentämään T16 Skyhopperia, lumikiitäjää ja X-wing- ja A-wing-Starfightereita.

"Halusimme tehdä pelin, joka pohjautuu Star Wars -universumiin, mutta jossa on myös planeettojen pinnalla tapahtuvia kohtauksia toisin kuin pelkkiä avaruuskohtauksia kuten X-Wingissä", Lee tähdentää.

Ihan oikea CD-peli

Rebel Assault on pelkkä CD-tuote ihan ymmärrettävistä syistä: jos sen yrittäisi tunkea PC:n kiintolevylle se vaatisi tilaa 300 megatavua ja se täytyisi toimittaa yli 200 HD-levykkeellä!

Rebel Assault on myös ensimmäisiä pelejä, joka käyttää täysin hyväkseen CD:tä. "Rebel Assaultissa kaikki on kolmiulotteista: alukset, maanpinnat ja jopa ihmiset. Olemme käyttäneet kohtauksia suoraan Star Warseista ja lisäksi videoineet itse. Lisäksi siinä on John Williamsin alkuperäisiä Star Wars -efektejä, ammattinäyttelijöiden puhe ja Skywalker Soundin ääniefektit. Olemme myös digitoineet, emme siis syntetisoineet, alkuperäisen Star Wars -teeman, jonka esittää London Symphony Orchestra", Lee kertoo.

"Erityisen ylpeä olen Rebel Assaultin interaktiivisuudesta. Monet CD-ROM-pelit ovat joko suoria käännöksiä PC-peleistä tai sitten ne ovat suunniteltuja CD-ROMille, mutta niissä on vähän interaktiivisuutta eli vähän pelattavaa. Rebel Assaultissa panostimme paljon myös interaktiivisuuteen", Lee tähdentää.

Lee kertoo, että Rebel Assaultin kohdalla oli muutamia aivan uusia ongelmia. Vaikka peli onkin toimintaseikkailu, Lee halusi saada mukaan hyvän juonen Kapinallisten ja Imperiumin taistelusta, mikä oli haastavaa. Myös pehmeä animaatio on miltei mahdotonta PC:llä, samoin kuin digitoidun puheen, äänten, musiikin ja äänitehosteiden esittäminen yhtä aikaa.

Rebel Assault on kuitenkin onnistunut jopa itse herra George Lucasin mielestä, jolle Star Wars -hengen säilyttäminen ja sen kunnioittaminen ovat sattuneesta syystä kovasti sydäntä lähellä. Lucas on myös osallistunut pelin suunnitteluun lähinnä elokuvalliselta kannalta eli esimerkiksi valaistuksen ja kamerakulmien osalta.

Varsinaista jatkoa Rebel Assaultille ei Vince Leen mukaan ainakaan vielä ole suunnitteilla, mutta Star Wars -pelejä kyllä sitäkin enemmän. Odotamme.



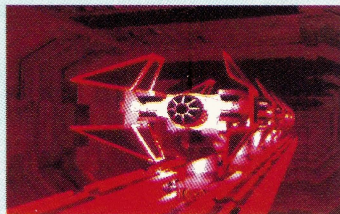


Leffat CD:lle

Elokuvat siirtyvät normaalikokoiselle CD:lle vielä tämän talven aikana. Sony, JVS, Philips ja Matsushita pääsivät sopimukseen yhtenäisestä **Video CD -standardista**, jolla mahdollistetaan elokuvien ja musiikkivideoiden toistaminen joko CD-I:llä, jossa on Digital Video -kortti, PC:illä, joissa on CD-ROM ja digitaalivideokortti sekä varsinaisilla Video CD:eillä. Video CD:stä odotetaan samanlaista standardia kuin CD-levyistä tai VHS:stä.

Ensimmäinen CD-elokuva on Top Gun, jota seuraavat Alaston Ase 2 1/2 ja Punaisen lokakuun metsästys. Yhteensä pelkästään Philipsin kautta on tulossa 41 leffaa, joista suurin osa tämän talven aikana.

Kerrankin Keisarin puolella



LucasArtsin jatko X-Wingille, TIE Fighter, päästää pelaajan kerrankin pelaamaan vihollisten puolelle, eli Keisari Palpatinen joukkoihin.

Kuten X-Wingissäkin TIE Fighter jakaantuu kolmeen osaan: harjoitukseen, historialliisiin taisteluihin ja sarjaan kampanjamuodossa taisteltavia tehtäviä. Pelin kuluessa pääsee kuuden eri TIE-aluksen ohjaimiin, joista viisi on X-Wingistä tuttuja ja kuudes vielä auki. TIE Fighterissa on myös enemmän juonta ja välianimaatioita kuin X-Wingissä.

Ja pomonasi on tietenkin itse Darth Vader...



Dynamixin Aces Under Pacific.

ISEA '94 tulee Helsinkiin

Kansainvälinen tietokonegrafiikan symposiumi ISEA '94 pidetään elokuussa Helsingissä. ISEA on lyhenne sanoista International Symposium on Electronic Art.

ISEA '94 on mittava projekti, jonka järjestämiseen osallistuvat pääjärjestäjä Taideteollisen Korkeakoulun lisäksi Sibelius-Akatemia, Teknillinen Korkeakoulu, Teatterikorkeakoulu ja Kuvataidemuseo. Erillisten näyttelyjen ja tapahtumien järjestäjinä ovat muun muassa Nykytaiteen museo, Yleisradio, Helsingin juhlaviikot, Otso-galleria ja Tele Galleria. Suunnittelutyötä tukee International Programme Committee, jonka jäsenet ovat alan kansainvälisesti tunnustettuja tutkijoita ja taiteilijoita.

Yhtenä osan ISEA'94:ää on Game Arcade, pelihalli, joka esittelee tietokonepelejä, edutainmentia eli peleiksi naamioituja opetusohjelmia sekä pelin tavoin toimivia interaktiivisia teoksia. Game Arcaden suunnitteluryhmässä on myös Pelit-lehden edustus päätoimittajan voimin.



Tuomiopäivä oli kymmenes joulukuuta. Toivottavasti Doomin SW-versio ehkä jo Pelit-BBS:ssä.

Paluu mielikuvitukseen

Bethesda Softworksin The Elder Scrolls, Chapter 1: The Arena lupaa viedä roolipelaamisen takaisin maailmaan, jossa vain pelinjohtajan, eli pelaajan oma mielikuvitus on rajana. Päätehtävänä on koota kahdeksaan osaan hajotettu Kaaoksen sauva, jotta saa auki oven toiseen ulottuvuuteen, jossa Arenan Keisari on vangittuna. Sitä ennen voi kuitenkin tehdä lähes mitä tahansa.

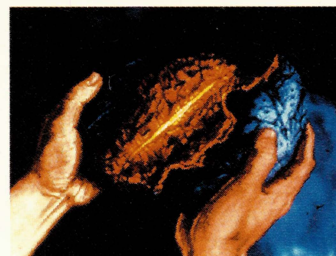
Pelissä on yli neljäsataa tutkittavaa paikkaa, ja pelaaja voi pelata miltei minä tahansa hahmona. Jos haluaa olla taistelija, voi kouluttaa itseään yhä paremmaksi ja paremmaksi, mutta jos haluaa pysyä paikallaan kaupungin omana kunkkuna, sekin onnistuu. Tai sitten voi vaikka olla varas, joka röyhkeästi käyttää muiden omaisuutta hyväkseen, tai taistelija, joka metsästää näitä varkaita.

Bethesda on luonut maailman, mutta itse seikkailu on kiinni pelaajasta itsestään. Ennen varsinaista päätehtävää voi suorittaa satoja muita tehtäviä. Sauvan palaset ja Keisari eivät häviä mihinkään.



Indy Car Racer korvaa Indy 500:sen. Ja demo purkissa, tietysti.

PELI UUTISET



Apokalyptinen CD-seikkailu



Steven Spielbergin ja LucasArtsin yhteistyö The Dig etenee hyvää vauhtia. Ulos se on tulossa kuitenkin vasta ensi vuoden loppupuolella ja pelkkänä CD-ROMina. Tekijöinä on Spielbergin lisäksi Indy & Atlantiksesta tuttu **Hal Barwood** sekä **Steve Dauterman**, jotka jatkavat **Brian Moriartyn** aloittamaa työtä.

The Dig on avaruusseikkailu vuonna 1998. Kilometrien kokoinen asteroidi syöksyy jostakin tuntemattomasta ja asettuu kiertämään epävarmasti maata. Jos mitään ei tehdä, asteroidi putoaa ja hävittää siinä sivussa ihmiskunnan.

Pelaaja on Boston Low, avaruussukkulan komentaja, joka lähtee ydinräjähteet mukanaan muuttamaan asteroidin kiertorataa. Jos Low onnistuu Maa saa uuden kuun, jos epäonnistuu Maa saa uuden jääkauden.

Asteroidilta löytyy kuitenkin merkkejä kehittyneestä elämänmuodosta ja ihmeellisiä alienien koneita. Yksi näistä on ansa, joka yhtäkkiä siirtää koko ryhmän koko galaksin toiselle puolelle ihan uuteen maailmaan. Sen tutkiminen on pelin päätehtävä.

Low'n tiimiin kuuluvat geologian tohtori Ludger Brink, kyyninen journalisti Judith Robbins ja nero mutta ujo fyysikko tohtori Tshi Olema. Low voi antaa suoria käskyjä ryhmälleen, mutta mikään ei takaa, että niitä toteltaisiin.

The Dig on ensimmäinen uudella StoryDroid-systeemillä tehty seikkailu. Tämä pohjakoodi käyttää täysin hyväkseen nopeiden ja isomuististen PC:eiden ominaisuudet. Systeemi antaa vapauden luoda suuria yksityiskohtaisia tiloja, jotka scrollaavat pehmeästi mihin tahansa suuntaan. Se on myös helposti laajennettavissa.

Alunperin peli on Steven Spielbergin kehittämä futuristinen arkelogiajakso TV-sarjaan Amazing Stories. Käsikirjoitus oli kuitenkin liian kallis kuvattavaksi, mutta koska Spielberg piti siitä, hän halusi jotenkin saada sen toteutettua. Vuonna 1989 hän otti yhteyttä LucasArtsiin.

Nykyisin Spielberg soittelee päivittäin LucasArtsiin ja ruikuttaa vinkkejä Day of the Tentacleen.

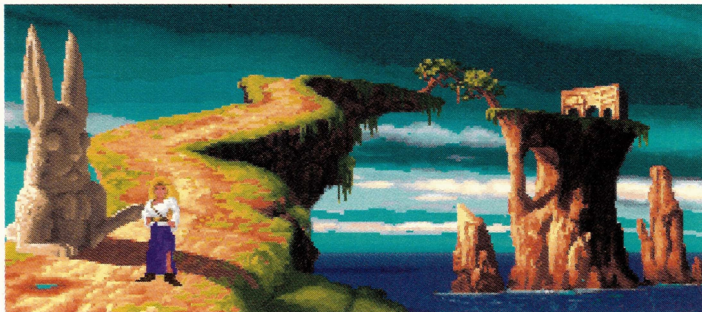
British iskee jälleen

Lord British lupaili taannoin, että **Ultima VIII: Pagan** ilmestyy ehdottomasti täksi jouluksi. Toisin kuitenkin kävi, Pagan ilmestyy näillä näkymin helmikuussa.

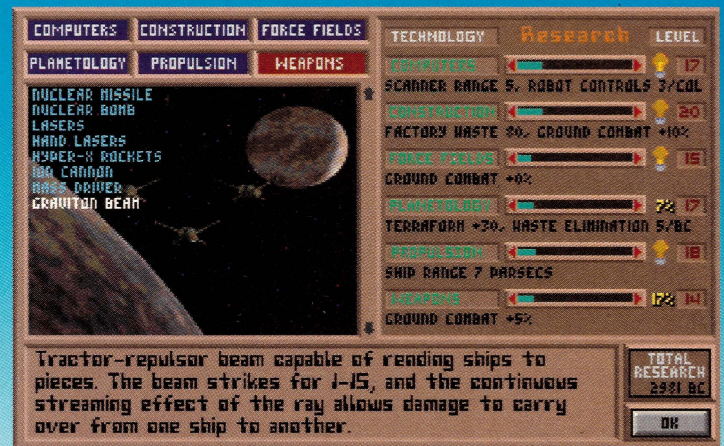
Britannia ja koko maailma on Guardianin hallinnassa ja Avatar vangittuna Paganin saarella. Avatarin täytyy päästä pakenemaan ja saada itselleen kannattajia Guardianin vallassa olevista ihmisistä. Ennen kaikkia hänen täytyy kuitenkin lyödä neljä Elementaalijättiläistä. On aika aloittaa taistelu Guardiania vastaan.

Tapansa mukaan Richard Garriot on jälleen kehittänyt uuden teknologia uusimpaan Ultimaansa. Näkökulma on viistosti ylhäältä, Avatar on animoitu 1 200 kuvalla eli framella (Ultima VII:ssa frameja 32), muut hahmot 400 framella. Garriot lupaa, että Ultima VIII on paras ja käyttäjäystävällisin Ultima tähän asti.

Neljäkanavainen digitoitu ääni ja General Midi -soundtrack kuuluvat pakettiin, mutta jotta Avatarin ja myös muut henkilöt saisi puhumaan, pitää pulittaa Speech Accessory Packin verran lisää rahaa.



Kyrandia 2: Hand Of Fate. Ja demo purkissamme.



Avaruuden Civilization

Valtavaa kohua muun muassa InterNetissä aiheuttanut MicroProsen **Master of Orion** tulee kuin tuleekin Eurooppaan. Julkaisupäivä on näillä näkymin heti joulukuun alussa.

Loputon luolasto

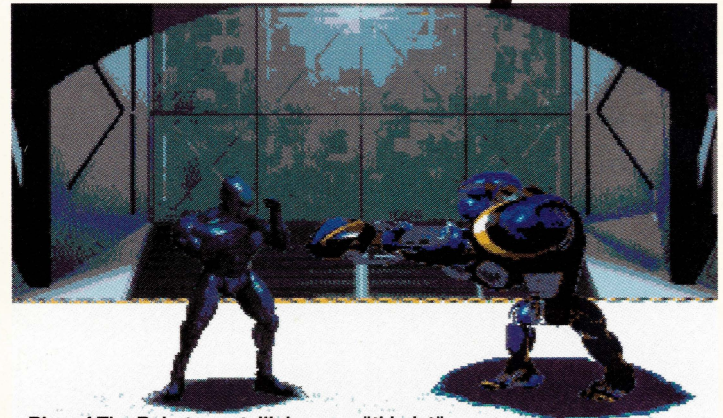
Loputtomiin muuttuva luolasto ja sen sattumanvaraiset hirviöt, loitsut ja ongelmat takaavat SSI:n **Dungeon Hackille** pitkän elämän.

Dungeon Hack on fantasiaroolipeli, jonka päämääränä on tutkia valtava luolasto ja tuhota sitä vartioiva paha. Luolasto on joka kerta erilainen, mutta lempparituolastoonsa pääsee salasanalla, jonka voi antaa myös kaverilleen saman holviston komppaamista varten. Peli on jo julkaistu, kuulemma.



Alone In The Dark 2 tulee tammikuun paikkeilla. Pahinta nälkää voi tyydyttää Pelit-BBS:n pelattavalla demolla.

"Täydellinen" beat'em-up



Rise of The Robots, metallinkovaa mätkimistä.

Miragen **Rise of the Robots** väittää olevansa täydellinen beat'em-up. Kolmiulotteinen robottien taistelu ei tietokoneohjauksessa koskaan taistele samalla tavalla vaan tekoäly ohjaa tietokonevastustajaa aina uusiin taktiikoihin. Kaksinpeli on tietysti mahdollinen.

Robotin voi valita seitsemästä erilaisesta, jotka kukin todella ovat erilaisia ja joilla jokaisella on omat ominaisuutensa. Robotteja on normaalista ihmisen muotoisesta aina telaketjuilla varustettuihin tankkeihin.

Rise of the Robots ilmestyy kaikille mahdollisille koneille, ensimmäisenä PC, PC CD-ROM ja Amiga tammikuun lopussa.



PELI UUTISET



Vapautus tulossa

Sarjassamme "Loputtomia seikkailuja" on vuorossa **Captive II: Liberation.** Pelissä pitäisi todella riittää pelaamista: 4 096 satunnaista aluetta, joissa on 36 000 kaupunkia.

Pelaaja ohjaa neljää droidia, jotka ovat itsenäisiä, eli ne voi lähettää omiin tehtäviinsä. Maiseman muodostaja on uusi Vectomap-ohjelma, joka yhdistää korkearesoluutioisia kuvia nopeasti liikkuvaan vektorigrafiikkaan.

Peli tulee PC:lle ja Amigalle, CD32:lle vielä ennen joulua.

Jatkoa Strikelle

Strike Commander saa jatkoa **Pacific Striken** muodossa. Peli on tehty samalla Realspace-enginellä kuin edeltäjänsä.

Pacific Strikessa pääsee taistelemaan Keisarillisen Japanin voimia vastaan Tyynellä valtamerellä toisen maailmansodan aikana. Yhdysvaltain laivaston lentäjänä pääsee osallistumaan kaikkiin tärkeisiin historiallisiin taisteluihin ja myös muuttamaan historiaa menestymisensä myötä. Lennettäväni ovat esimerkiksi Wildcat-hävittäjät, Dauntless-torpedopommittaja ja Hellcatit.

Pacific Striken pitäisi ilmestyä Originilta näillä näkymin tammi–helmikuussa.



Loput pelit

Vielä tämän vuoden puolella julkaistavaksi ilmoitetut tai jo julkaistut pelit:

Aces over Europe, PC (Sierra)
Alfred Chicken, CD32 (Mindscape)
Archon Ultra PC, (U.S. Gold)
Burning Rubber, Amiga (Ocean)
Campaign 2, PC, Amiga (Empire)
CannonFodder Amiga (Virgin)
Cool Spot, Amiga (Virgin)
Dennis, Amiga, CD32 (Ocean)
Disposable Hero, Amiga (Gremlin)
Dungeon Hack, PC (SSI/U.S. Gold)
F1, Amiga (Domark)
Fire & Ice, PC (Mindscape)
Flight Sim Toolkit, PC (Domark)
Fury of the Furries, PC, Amiga (Mindscape)
Gabriel Knight, PC (Sierra)
Genesia, PC, Amiga (Mindscape)
Globdule, Amiga (Psygnosis)
HeroQuest II: Legacy of Sorasil, Amiga (Gremlin)
Hired Guns, PC (Psygnosis)
Indy Car Racing PC (Virgin)
Innocent until Caught, Amiga (Psygnosis)
Iron Helix, CD-ROM (MicroProse)
K240, Amiga (Gremlin)
Larry 6, PC (Sierra)
Liberation, CD32 (Mindscape)
Litil Divil, PC (Gremlin)
Lotus Trilogy, Amiga (Gremlin)
Mario is Missing, Amiga (Mindscape)
Masters of Orion, PC (MicroProse)
Microcosm, CD-ROM (Psygnosis)
Mortal Combat, Amiga, PC (Virgin)
Network Q Rally, PC (Europress)
Police Quest 4, PC (Sierra)
Premier Manager 2, PC (Ocean)
Puggsy, Amiga (Psygnosis)
Quest for Glory 4, PC (Sierra)
Second Samurai, Amiga (Psygnosis)
Silverball, PC (Team 17)
Star Trek 2: Judgment Rites, PC (Interplay)
Star Trek: The 25th Anniversary, CD-ROM (Interplay)
Strike Commander, CD-ROM (EOA)
Subwars, PC (MicroProse)
SuperVGA Harrier, PC (Domark)
Syndicate: American Revolt -datalevyke, PC (EOA)
Terminator 2, Amiga, PC (Virgin)
Terminator Rampage, PC (Bethesda/U.S. Gold)
TFX, PC, CD-ROM (Ocean)
The Elder Scrolls: Arena, PC (Bethesda/U.S. Gold)
Turrican 3, Amiga (Renegade)
Ultimate Pinball Quest (ent. Living Ball), PC (Infogrames)
Uridium 2, CD32 (Renegade)
Wiz'n'Liz, Amiga (Psygnosis)
Zool 2, Amiga (Gremlin)

Halpapelit

Myös halpapeleinä on nyt saatavilla tosi kovaa kamaa. Älä unohda näitä:

Monkey 1, Amiga, PC
Gunship, Amiga, PC
Loom, Amiga, PC
Knights of the Sky, Amiga, PC
Wing Commander, Amiga, PC
Pirates, Amiga, PC
Larry 1, Amiga, PC
King's Quest 1, Amiga, PC
Street Fighter 2, Amiga
Tank Platoon, Amiga, PC
F19 Stealth Fighter, Amiga, PC
Magic Candle 2, Amiga, PC
Prince of Persia, Amiga, PC
688 Attack Sub, PC
Indianapolis 500, PC
Populous + Promised Lands, PC
Strike Fleet, PC

Loput pelit

AMIGAT

Commodore CD 32 peliohjain 2.995.-
AMIGA 1200 2MB RAM 2.995.-
AMIGA 4000-MC68030/170MB 12.995.-
AMIGA 4000-MC68040/250MB 17.995.-

TARVIKKEET

AMIGA 1200 muistikortti RAM 0MB sekä FPU alkaen 995.-
A1200 muistikortin SIMM modulit 1-2-4 ja 8MB 595/995/1595/3295.-
A1200 turbot 68030 40MHz EC tai 50MHz alkaen 2995.-
A1200 2.5" ATID kovalevyt 80MB 1995.- 130MB 2395.- 210MB 3595.-
RocHard 170MB kovalevy Amiga 500 ... 2995.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema asennuspaloilla 449.-
A570 CD ROM-ASEMA Amiga 500 tietokoneelle 1495.-
AMIGALLE Hiiri mikrokytkimillä sekä tarkalla pallolla 129.-
Automaattinen Kickstart vaihtaja A500-600-2000 tietokoneisiin 195.-
Soundsampleri stereo näytetaajuus 55KHz "OMNI" hyvillä säädöillä 395.-
SKANNERI hyvällä OHJELMALLA ja printteriket jutuksella 995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1xin 1xthru sekä liitäntäjohdolla 169.-
TV-Modulaattori A520 .. 190.- 50W TEHO virtalähde A500/600 495.-
A2386SX KORTTI 1MB RAM max 8MB A2000/3000/4000 .... 1995.-
A2000/3000/4000 korttigenlock Commodore A2300 .... 795.-
Commodore 1084S stereomonitori kaapelilla 1795.-
1942 QuadSync Commodore A500-A4000 kaikki mallit 3995.-

ATK-TARVIKKEET

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5" Linford	DSDD	3.95	3.75	3.10	2.95	2.90
3.5" Nimet	DSDD	3.50	3.25	2.75	2.45	2.35
3.5" Linford	DSHD	4.95	4.50	4.00	3.80	3.60
3.5" Nimet	DSHD	4.50	4.00	3.59	3.49	3.29
5.25" Media	DSDD	3.50	2.75	1.99	1.90	1.80

FORMAT 3.5" DD & HD

1.44MB formatoidut 3.5"HD nimettömillä 100% takuu.

80kpl Boxi ja 80kpl 3.5" DD nimetöntä 249.-
80kpl Boxi ja 80kpl 3.5" HD nimetöntä 329.-
150kpl Boxi ja 150kpl 3.5" DD nimetöntä 449.-
150kpl Boxi ja 150kpl 3.5" HD nimetöntä 569.-
Printterikaapeli "Centronics" tai MIDI kaapeli 55.-
Amigan monitorikaapeli Scart tai Rs 232 modemikaapeli . 159/100.-
Hiiriportinjakaja "peliohjain /hiiri" liitäntäjohdolla ja kytkimellä .. 95.-
Centronics portin jakaja (1 centr. => 4 centr.) 220.-
Monitorin jalusta tai monitorin heijastinsuoja joka suojaa silmiäsi 149.-
Diskettiboksit lukollinen 3.5" 80 ja 120kpl 49/69.-
Diskettiboksi lukollinen 5.25" 110 kpl 69.-
AMIGA 500;n muovinen pölykansi "NEW ART" 99.-
TAC 2 PELIOHJAIN AMIGA/ATARI/C64 tietokoneet 95.-
Puhdistusdisketti ja neste 3.5/5.25" tai HIIRIMATTO A4 koko 19.-
ATARIN 5.25" 360/720Kb levyasemia 14vrk takuulla 199.-
Kysy myös käytettyjä ATAREITA, PC, 286 ja 386 tietokoneita. Pidätämme oikeuden muutoksiin itsellämme.

POSTITILAUSKESKUS

Puh:90-666 907

Tampereen myymälä 931-2132130 MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

MIKSI TYYTYISIT 386 TEHOLUOKKAAN KUN KERRAN SAMALLA RAHALLA SAAT 486 TIETOKONEEN. VOIT MAKSAA KÄTEISELLÄ,TAI OSAMAKSULLA.

486 33MHz 4MB RAM 170MB Kovalevy 14" SVGA Näyttö ja SVGA näytönohjain 7.995,-

486 DX-2 66MHz 4MB RAM 170MB Kovalevy 14" SVGA Näyttö ja SVGA näytönohjain 10.995,-

Koneen kokoonpano

- ★ Pöytäkotelo tai Minitornikotelo, sekä virtalähde Tornikotelo +600.-
- ★ SVGA 512KB (1MB SVGA +200.- Local Bus SVGA 1MB +400.-)
- ★ I/O kortti, Suomalainen näppäimistö, 14MB Peli ja hyötyohjelmapaketti
- ★ Äänikortit: SoundMan 2.0 390.- tai SoundMan PRO16 999.-
- ★ Suuremmat kovalevyt: 210MB HD +200.- 250MB HD +400.- 350MB +900.-
- ★ Keskusmuistin ollessa 2MB -500.- 8MB +1300.- 16MB +3000.-

PC-TARVIKKEET

Näytönohjain Local Bus 1MB	795.-	NÄYTÖNOHJAIN 1MB RAM	495.-
486DCL Emolevy + CPU	1295.-	3.5" 1.44MB levyasema	349.-
486DX-2 50 tai 66MHz alk.	3495.-	Mediumtorni tai Tornikotelo	995.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	PC HIIRI micros. yhteensop.	129.-
Star mustesuihku 360x360	1995.-	800dpi käsi Scaneri	1295.-
Asta 2400MNP Modeemi	699.-	14.400 fax modeemi kortti	2195.-
14.400 fax modeemi ulkoi.	2395.-	14.400 fax modeemi pocket	2595.-
170MB 3.5" Kovalevy 13ms	1695.-	245MB 3.5" Kovalevy 13ms	2095.-
345MB 3.5" Kovalevy 14ms	2995.-	550MB 3.5" Kovalevy 11ms	4595.-

Kovalevyn voit vaivatta vaihtaa isompaan. Hyvitämme vanhasta (ATID-SCSI) reilusti.

PÄIVITÄMME KONEESI EDULLISESTI.

MEDIA CONCEPT äänikortti SB yhteensopiva
tai SOUNDMAN äänikortti SB yhteensopiva
lisäksi mukana peli, midiohjelmisto,mikrofoni, kaiuttimet,äänen digitointiosa jonka mukana äänendigitointiohjelma sekä demolevy digitoitua musiikkia. SUOMENKIELISET OHJEET. **595.-**

SoundMan NX PRO SB yhteensopiva + CD rom liitin
lisäksi mukana pelejä, mikrofoni, kaiuttimet,äänendigitointiosa jonka mukana äänendigitointiohjelma sekä demolevy digitoitua musiikkia. **695.-**

SoundMan PRO Audio Spectrum OEM16
Myös tässä kortissa kaiuttimet ja mikrofoni. CD ROM liittimiä kolmelle erimerkkiselle CD asemalle. **1195.-**

SEGA MEGADRIVE 1295.-

MEGADRIVEN PELIT ALK. 199.-

SEGAN VAIHTOPÖRSSI

Nyt voit vaihtaa Man & Man Co:sta ostamasi SEGA pelin uuteen vaihtopörssissä. Kun ostat meiltä SEGA pelikonsolin ja vaihdat jotain vaihtopeliä niin maksat vain 50% pelin listahinnasta. Tilaa heti luettelo vaihtopeleistä vaikka olisitkin ostanut konsolisi muualta.

Man & Man Co

Merimiehenkatu 26
00150 HELSINKI

Hallituskatu 13
33200 TAMPERE

Com pelit yoo·hoo

Joulun huippuhitit

PC

ALONE IN THE DARK II	329,-
APOCALYPSE	299,-
CYBERRACE	329,-
DELTA V	349,-
DOOM	329,-
DUNGEON MASTER II	299,-
ELDER SCROLLS	349,-
GABRIEL KNIGHT	329,-
INDY CAR RACE	329,-
LEISURE SUIT LARRY VI	349,-
MASTER OF ORION	329,-
MECHWARRIOR II	329,-
MORTAL KOMBAT	269,-
MS FLIGHT SCENERY NY	269,-
PACIFIC STRIKE	359,-
POLICE QUEST IV	329,-
QUEST FOR GLORY IV	349,-
RISE OF THE ROBOTS	299,-
SID MEIER'S CIVIL WAR	329,-
STAR LORD	329,-
STAR TREK II	299,-
SUBWARS 2050	329,-
ULTIMA VIII	349,-
WAYNE GRETZKY GOLD	299,-

AMIGA

APOCALYPSE	239,-
BENEFACTOR	269,-
BRIAN THE LION	269,-
BURNING RUBBER	199,-
CANNON FODDER	239,-
CLIFFHANGER	239,-
CYBER PUNKS	239,-
F1 (DOMARK)	239,-
F117A	269,-
G2	269,-
INFERNO	269,-
MORTAL KOMBAT	239,-
PEREHELION	269,-
SECOND SAMURAI	269,-
SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-
TERMINATOR II (COIN OP)	239,-
WIZ'N' LIZ	269,-
WHEN TWO WORLDS WAR	329,-
SPECIAL EDITION PINBALL	269,-

AMERICAN GLADIATORS **199/199**	ALIEN III **199/–**	DRACULA **–/299**	MEAN ARENAS **199/–**	FLIGHT SIMULATOR 5.0 **–/349**
GATEWAY II **–/299**	GREAT WAR **–/349**	COMBAT AIR PATROL **239/–**	SYNDICATE DATA **239/239**	LANDS OF LORE **269/269**
RULES OF ENGAGEMENT II **269/349**	ELITE II **239/299**	MANIAC MANSION II **–/299**	FALCON 3.02/MIG-29 **–/199**	ULTIMA VIII **–/349**
PIRATES GOLD **–/329**	PREMIER MANAGER II **199/269**	SIMON THE SORCERER **269/299**	PRIVATEER **–/359**	RAILROAD TYCOON DELUXE **–/299**
SEAL TEAM **–/349**	BART VS WORLD **239/–**	MS PARIS SCENARY **–/239**	THEATRE OF DEATH **239/–**	DENNIS **199/–**
RETURN TO ZORK **–/329**	STREET FIGHTER II **239/269**	STRONGHOLD **–/299**	RALLY **269/269**	ALFRED CHICKEN **199/–**
WAR IN RUSSIA **–/329**	PATRICIAN **269/269**	ACES OVER EUROPE **–/349**	SHATTERED LANDS **–/329**	ZOOL II **199/269**

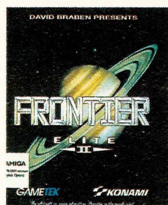
Amiga & PC

3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
ABANDONED PLACES II	299,-	299,-
ACES OF THE PACIFIC		329,-
A320 AIRBUS EUROPE	299,-	329,-
A320 AIRBUS USA	299,-	329,-
ALONE IN THE DARK		329,-
ARCHER MACLEAN POOL	199,-	299,-
ATAC		299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BEAUTY AND THE BEAST		269,-
BETRAYAL AT KRONDOR		349,-
BLADE OF DESTINY	299,-	329,-
BLOODNET		329,-
BLUE FORCE		329,-
BODY BLOWS	239,-	269,-
CAESAR DELUXE	239,-	269,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CIVILIZATION	269,-	329,-
CLASH OF STEEL		299,-
CLASSIC ADVENTURE		399,-
COMBAT CLASSICS II		269,-
CONFLICT: KOREA		269,-
DAGGER OF AMON RA		329,-
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	269,-	299,-
DARKSIDE OF XEEN		329,-
DEEP CORE	199,-	
DESERT STRIKE	239,-	
DRACULA	239,-	239,-
DOGFIGHT	269,-	329,-
DUNE II	239,-	269,-
EMPIRE DELUXE		349,-
EMPIRE DELUXE SCENARIOS		199,-
ERIC THE UNREADY		299,-
EYE OF THE BEHOLDER III		299,-
EYE OF BEHOLDER I–III		349,-
F-15 STRIKE EAGLE III		329,-
FALCON 3.0		329,-
FALCON 3.0/OP FIGHTING TIGER		199,-
FIELDS OF GLORY		329,-
FIRE FORCE	239,-	
FLASHBACK	269,-	299,-
FOOTBALL MANAGER III		239,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	329,-
FREDDIE PHARKAS		329,-
GLOBAL GLADIATORS	239,-	
GOAL!	239,-	
GREAT NAVAL AMERICA IN ATLANTIC		199,-
GREAT NAVAL BATTLES		299,-
GREAT NAVAL SUPERSHIPS		199,-
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER		199,-
GREATEST COLLECTION	269,-	299,-
GUNSHIP 2000	269,-	329,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		199,-
HEIRS TO THE THRONE		329,-
HIGH COMMAND		329,-
HIRED GUNS	269,-	
HISTORY LINE 1914–18	269,-	299,-
INDIANA JONES IV ADVENTURE	269,-	269,-
INDY CAR RACING		269,-
JAMES POND II	239,-	269,-
JORDAN IN FLIGHT		329,-
KING'S QUEST VI		329,-
KRONOLOG		349,-
LEGACY		329,-
LEGACY OF SORASIL	199,-	
LEGEND OF KYRANDIA	269,-	299,-
LEGEND OF KYRANDIA II		299,-
LEISURE SUIT LARRY I&II&III		399,-
LEISURE SUIT LARRY V	249,-	329,-
LEMMINGS II THE TRIBES	239,-	299,-
LINKS 386 PRO		329,-
LORD OF THE RINGS II		269,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
LOTUS – THE FINAL CHALLENGE	239,-	269,-
MICRO MACHINES	199,-	
MIGHT & MAGIC IV		359,-
NICK FALDO GOLF	239,-	299,-
OVERDRIVE	239,-	
PACIFIC WAR		299,-
PINBALL DREAMS	239,-	299,-
PINBALL FANTASIES	239,-	
PRINCE OF PERSIA II		329,-
PRIVATEER SPEECH PACK		199,-
QUEST FOR GLORY III		329,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	269,-	269,-
SENSIBLE SOCCER V1.1	239,-	269,-
SHADOW OF THE COMET		329,-
SID MEIER COMPILATION		329,-
SIERRA AWARD WINNERS		349,-
SIM FARM		269,-
SIM LIFE	269,-	299,-
SKIDMARKS	239,-	
SOCCER KID	269,-	
SPACE HULK	299,-	329,-
SPACE LEGENDS	239,-	269,-
SPACE QUEST PACK		399,-
SPACE QUEST V		329,-
SPACEWARD HO		349,-
SPECIAL FORCES	269,-	269,-
SPEED RACER		299,-
STAR CONTROL II		299,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK		199,-
STRIKE COMMANDER MISSION DISK		199,-
STUNT ISLAND		359,-
SUPER FROG	239,-	
SYNDICATE	299,-	329,-
TAKE A BREAK		299,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		329,-
TERMINATOR 2029 DATA DISK		199,-
TERMINATOR 2029 RAMPAGE		329,-
THIRD REICH	269,-	
TORNADO		329,-
TRISTAN PINBALL		299,-
ULTIMA VII		329,-
ULTIMA VII/FORGE OF VIRTUE		199,-
ULTIMA VII PART II		349,-
ULTIMA UNDERWORLD II		329,-
URIDIUM II	199,-	
V FOR VICTORY III		349,-
V FOR VICTORY IV		349,-
WAR IN THE GULF	239,-	269,-
WARLORDS II		329,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WING COMMANDER	269,-	199,-
WOLFENSTEIN – SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLDS OF LEGEND	199,-	199,-
X-WING		299,-
X-WING/B-WING		199,-
X-WING/IMPERIAL PURSUIT		199,-
ZOOL	199,-	269,-

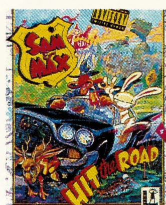


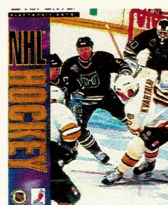
Jos opetat isän pelaamaan, joulupukki tuo pelit sille.

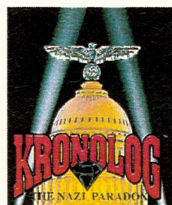
Jos jätät manuaalin lukematta, pelaat puolella teholla.

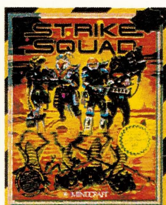

ELITE II
239/299

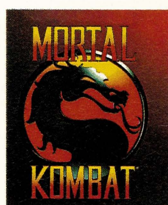

SHADOWCASTER
–/349

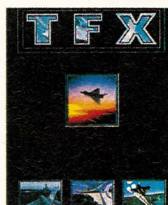

SAM & MAX HIT THE ROAD
–/299

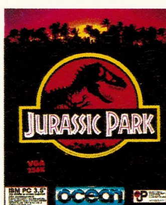

NHL HOCKEY
269/349


KRONOLOG
–/399

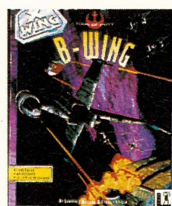

STRIKE SQUAD
–/399

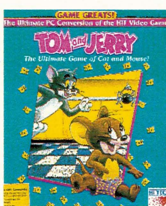

MORTAL KOMBAT
239/269

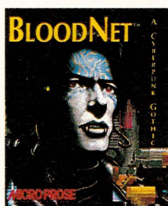

TFX
–/359

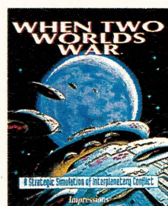

JURASSIC PARK
199/269

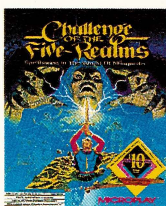

TERMINATOR RAMPAGE
–/399

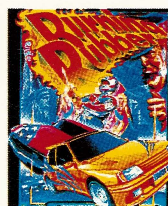

X-WING/B-WING
–/199

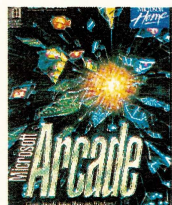

TOM AND JERRY II
–/269

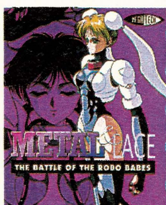

BLOODNET
–/399

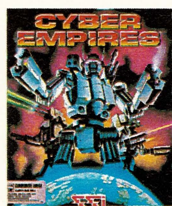

WHEN TWO WORLDS WAR
–/369

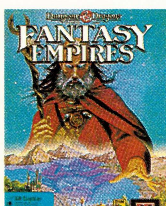

CHALLENGE FIVE REALMS
–/399


BURNING RUBBER
239/265


MICROSOFT ARCADE
–/299


METAL & LACE
–/329

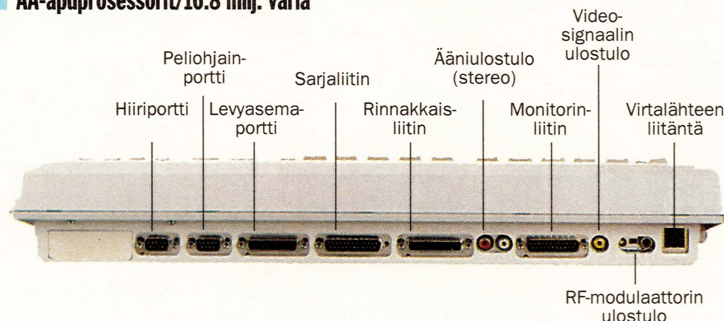

CYBER EMPIRES
349/–


FANTASY EMPIRES
–/299

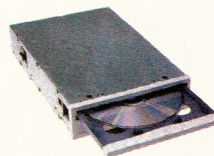
Vain originaalissa on manuaali!

Amiga 1200 — 2595,-

- 68020EC-prosessori – 14.19 MHZ-kellotaajuus
- 32 bittinen arkkitehtuuri/2 MB Chip-muistia
- Amiga DOS V3.0/TV-Modulaattori
- AA-apuprosessorit/16.8 milj. väriä
- 32-bittinen CPU/RAM-liitäntäportti
- Paikka 2.5'' ATID-kovalevylle
- PCMCIA-paikka



Ultrasound



Nyt saat peleihisi ja esityksiisi ennenkuulumattoman realistiset äänet. Se tuo 16-bittiset, kristallinkirkkaat äänet IBM-yhteensopivaan PC-koneeseesi. CD-tasoinen ääni, Wave Table -äänisynteesi ja stereotallennus takaavat UltraSoundin olevan paras valinta.

Basic Pak **1395,-** Chuck Pak **1595,-**
Action Pak **1795,-** Air Combat Pak **1995,-**

Panasonic Lasermate 562

– Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat lähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.

1995,-

– Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.

PC CD-ROM

7TH QUEST OEM	399,-
CAPITAL HILL	349,-
DRACULA	369,-
EUROPEAN RACERS	449,-
EYE OF BEHOLDER III	329,-
GATEWAY II	349,-
GREAT NAVAL BATTLES	349,-
HISTORYLINE	329,-
INCA	449,-
INDIANA JONES IV	349,-
IRON HELIX	595,-
JUTLAND	449,-
LEGEND OF KYRANDIA	449,-
LEISURE SUIT LARRY VI	399,-
LOOM	349,-
MAD DOG MCREE	369,-
MANIAC MANSION II	349,-
REBEL ASSAULT	369,-
RINGWORLD	399,-
RYDER CUP	299,-
SECRET WEAPONS OF LUFTW.	359,-
SHADOW OF THE COMET	369,-
SHATTERED LANDS	495,-
SPACE QUEST IV	349,-
SPACE SHUTTLE	349,-
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	369,-
TFX	399,-
TORNADO	495,-
WILLY BEAMISH	449,-
WORLD OF XEEN	495,-

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	239,-
ALIEN BREED SPECIAL ED	149,-
CHAOS ENGINE	239,-
D-GENERATION	239,-
DANGEROUS STREETS	239,-
DEFENDER OF THE CROWN II	239,-
DENNIS	239,-
JAMES POND II	239,-
JURASSIC PARK	239,-
K240	239,-
LEGACY OF SORASIL	239,-
LIBERATION	299,-
LORD OF THE RINGS II	239,-
LOTUS TRILOGY	239,-
MICROCOSMOS	239,-
MORPH	239,-
MYTH	149,-
OVERKILL & LUNAR C	239,-
PINBALL FANTASIES	269,-
PROJECT-X	149,-
QWAK	149,-
RYDER CUP	239,-
SENSIBLE SOCCER	239,-
SLEEPWALKER	239,-
SUPER PUTTY	149,-
SYNDICATE	299,-
TROLLS	239,-
TURRICAN III	239,-
WHALES VOYAGE	239,-
ZOOL	239,-



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
– lain ja hyvien tapojen noudattamista
– rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.









Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Tilauskuponki seuraavalla aukeamalla

Com pelit yoo-hoo

Peliohjaimet

Quatro
Amiga **149,-**
PC **299,-**



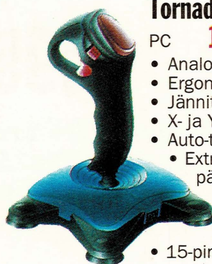
- Kuusi kestävää mikrokytkintä
- Teräsrunko
- Kaksi tulitusnäppäintä
- Extra pitkä liitäntäkaapeli
- Hidastus-toiminto
- Säätömahdollinen autotulitus
- Saatavilla myös pintoversiona

Delta-Ray
Amiga, Megadrive, SuperNintendo **149,-**
PC **179,-**



- Yhdeksän laadukasta mikrokytkintä
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Neljä tulitusnäppäintä
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus
- Start-näppäin (SN ja MD versioissa)

Tornado
PC **199,-**



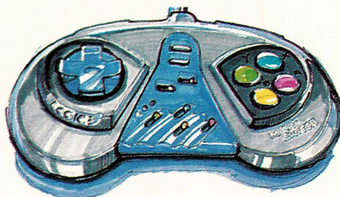
- Analoginen peliohjain
- Ergonominen
- Jännittävän näköinen
- X- ja Y-akseli säätö
- Auto-tulitus
- Extra tulitusnäppäimet
- Kestävä peliohjain
- Pitkä kaapeli
- 15-pinninen liitin

Tac-2
Amiga **99,-**



- Todella kestävä peliohjain
- Myydyin peliohjain Suomessa
- Arcade-tyylinen muotoilu

Logipad
Amiga, PC, Megadrive, SuperNintendo **199,-**



- Maailman ensimmäinen täysin mikrokytkimillä tehty ristiohjain
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Kuusi tulitusnäppäintä (viisi Megadrive-versiossa)
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus
- Select- ja start-näppäimet (SN ja MD-versioissa)

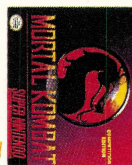
Gravis
PC **299,-**



- PC:n kautta-aikojen suosituin analoginen peliohjain
- Valmistettu Kanadassa
- Pehmeä kahva
- Kolme tulitusnäppäintä
- Helppo kalibroida
- Erittäin kestävä

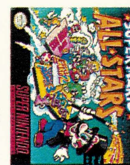


Super Nintendo U★S★A



MORTAL KOMBAT
595,-

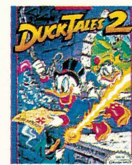

NHLPA HOCKEY 94
545,-



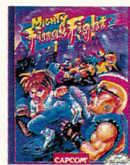
SUPER MARIO ALL STARS
545,-


MARIO & WARIO
545,-

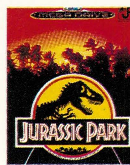
7TH SAGA	595,-
ACTRAISER II	495,-
ADDAM'S FAMILY II	495,-
AERO THE ACROBAT	495,-
ALADDIN	545,-
ALFRED CHICKEN	495,-
ALIEN III	495,-
ALIEN VS. PREDATOR	495,-
ART OF FIGHTING	545,-
ASTERIX	495,-
BARBIE SUPER MODEL	495,-
BATMAN RETURNS	495,-
BATTLECARS	545,-
BATTLETOADS	495,-
BATTLETOADS & DOUBLE DRA.	495,-
BEAUTY AND THE BEAST	495,-
BEST OF THE BEST KARATE	495,-
BRAM STOKER'S DRACULA	495,-
BRETT HULL HOCKEY	545,-
BUBSY THE BOBCAT	545,-
BUGS BUNNY	495,-
CHUCK ROCK II	495,-
CLIFFHANGER	495,-
COOL SPOT	495,-
CRASH DUMMIES	495,-
CYBERNATOR	495,-
DAFFY DUCK–MARVIN MISSION	495,-
DENNIS THE MENACE	545,-
DUNGEONMASTER	595,-
EQUINOX: SOLSTICE II	495,-
F-1 RACE OF CHAMPIONS	545,-
FINAL FIGHT II	545,-
FLASHBACK	495,-
FOOTBALL FURY	495,-
FX TRAX	545,-
GOOF TROOP	545,-
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	495,-
JAGUAR XJ 220	495,-
JURASSIC PARK	545,-
LAST ACTION HERO	545,-
LEGENDS OF THE RING	495,-
LEMMINGS 2	545,-
LOST VIKINGS	495,-
MARIO & WARIO	545,-
MICKEY'S TOON TOWN AD.	545,-
NHL HOCKEY 94	545,-
NHL STANLEY CUP	495,-
PAC-ATTACK	495,-
PALADIN'S QUEST	495,-
PINK PANTHER	495,-
REN & STIMPY: VEEDIOTS	495,-
ROBOCOP VS. TERMINATOR	495,-
SECRET OF MANA	595,-
SENSIBLE SOCCER	545,-
SHADOWRUN	545,-
SIM ANT	545,-
SKYBLAZER	495,-
STRIKER	545,-
SUNSET RIDERS	495,-
SUPER AIR DIVER	495,-
SUPER AQUATIC GAMES	495,-
SUPER BOMBERMAN	495,-
SUPER CAESAR'S PALACE	495,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	545,-
SUPER MEGAMAN	545,-
SUPER OFF ROAD BAJA 3D	495,-
SUPER TURRICAN	495,-
SUPER SLAP SHOT	545,-
T2-JUDGEMENT DAY	545,-
TAZMANIA	495,-
THOMAS THE TANK ENGINE	495,-
TOM & JERRY	495,-
TONY MEOLA SOCCER	495,-
TOP GEAR 2	495,-
TURTLES V	545,-
WING COMMANDER II	495,-
WINTER OLYMPICS 94	495,-
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	545,-



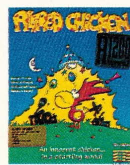
DUCK TALES II
449,-



FINAL FIGHT
449,-



JURASSIC PARK
399,-



ALFRED CHICKEN
399,-

Nintendo

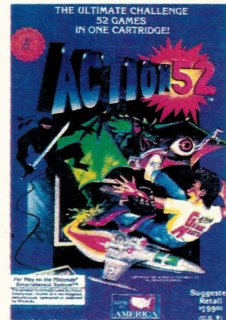
ADDAMS FAMILY	389,-
ALIEN III	399,-
ARIEL – LITTLE MERMAID	399,-
BARBIE	399,-
BATMAN RETURNS	445,-
BUBBLE BOBBLE II	399,-
CASTLEVANIA III	299,-
DARKWING DUCK	429,-
F117A STEALTH FIGHTER	395,-
FELIX THE CAT	395,-
FERRARI GRAND PRIX	369,-
FIRE'N' ICE	349,-
FLINTSTONES	429,-
GEORGE FOREMAN BOXING	389,-
GI JOE II	299,-
HOOK	345,-
JETSONS	489,-
JIMMY CONNOR TENNIS	399,-
KICK OFF	299,-
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	389,-
MEGAMAN V	449,-
MISSION IMPOSSIBLE	199,-
PARASOL STARS	389,-
SIMPSONS II	349,-
SMASH TV	349,-
SPIDERMAN & SINISTER SIX	345,-
STAR TREK NEXT GENERATION	389,-
SUPER TURRICAN	345,-
TALE SPIN	349,-
TERMINATOR	398,-
TINY TOONS	429,-
TINY TOONS CARTOON WORK.	454,-
TURTLES III	399,-
WWF III – KING OF RING	454,-
YOUNG INDIANA JONES	454,-
ZEN INTERGALACTIC NINJA	399,-

UUSI PELI JOKA VIIKOLLE

– Monipelikasetti. 52 peliä. Sähäkkää menoa. Made in USA. Ennenjulkaisematon.
– Sopii suomalaiseen Nintendoon ja Megadriveen. Alle 10 mk/peli Nintendossa.

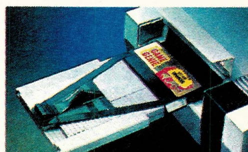
Nintendon ~~895,-~~ **495,-**

Megadriven ~~895,-~~ **695,-**



Nintendon Game Genie

POTKUA VANHOIHIN PELEIHIN!



Game Genie antaa potkua vanhoihin peleihin. Voit muuttua näkymättömäksi, saada loppumattomat elämät, hyppiä tasolta toiselle ja käyttää monia muita erikoisefektejä. Laitat vain Game Genien pelikasetin ja Nintendon väliin ja syötät koodit. Mukana koodikirja! Kätsy koodari keksii kokeilemalla omatkin koodinsa!

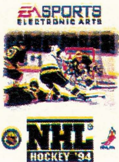
~~495,-~~ **149,-**



Megadrive



ZOOL
449,-



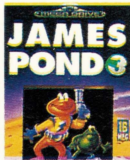
NHLPA HOCKEY 94
449,-



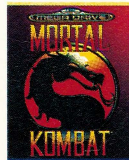
STREET FIGHTER II
595,-



EA SPORTS SOCCER
469,-



JAMES POND 3
449,-



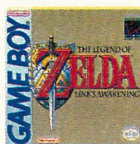
MORTAL KOMBAT
495,-

ADDAMS FAMILY 429,-
ASTERIX 479,-
BARTS NIGHTMARE 449,-
BUBSY THE BOBCAT 459,-
CHUCK ROCK II 449,-
CLIFFHANGER 429,-
COSMIC SPACEHEAD 429,-
CRASH DUMMIES 429,-
CYBORG JUSTICE 429,-
DAVIS CUP TENNIS 449,-
DRACULA 429,-
EA 4-WAY PLAY ADAPTERI 295,-
EA SPORTS SOCCER 449,-
ECCO THE DOLPHIN 429,-
F-1 (DOMARK) 469,-
F-15 STRIKE EAGLE 545,-
FINAL FIGHT CD 495,-
FLASHBACK 469,-
GENERAL CHAOS 449,-
GODS 429,-
GUNSTAR HEROES 349,-
HOOK 429,-
JOHN MADDEN 94 449,-
JUNGLE STRIKE 469,-
JURASSIC PARK 449,-
LANDSTALKER 595,-
LAST ACTION HERO 429,-
LETHAL ENFORCES 595,-
MCDONALDS TREASURE IS. 349,-
MICRO MACHINES 429,-
MIG-29 (DOMARK) 449,-
OTTIFANTS 449,-
PIRATES GOLD 495,-
PUGGSY 429,-
RANGER-X 349,-
ROBO ALESTE CD USA 399,-
ROBOCOP III 429,-
ROCKET KNIGHT ADVENTURE 449,-
SENSIBLE SOCCER 429,-
SHINING FORCE 495,-
SHINOBI III 429,-
SONIC CD 495,-
SPIDERMAN & X-MEN 429,-
SPLATTERHOUSE III 469,-
SUPER KICK OFF 469,-
T2 JUDGEMENT DAY 429,-
T2 THE MOVIE 449,-
THUNDERHAWK CD USA 495,-
ULTIMATE SOCCER 369,-
WIMBLEDON 369,-
WIZ'N LIZ 429,-
WWF ROYAL RUMBLE 449,-

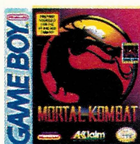
HUIPPUTARJOUKSET:

ALIEN III 299,-
ALISIA DRAGOON 249,-
AQUATIC GAMES 299,-
BIO HAZARD BATTLE 399,-
BUCK ROGERS 349,-
BULLS VS BLAZERS 399,-
CALIBER .50 199,-
CALIFORNIA GAMES 299,-
DUNGEONS & DRAGONS 299,-
FAERY TALE 299,-
GOLDEN AXE II 199,-
GREAT WALDO SEARCH 349,-
GREEN DOG 299,-
JAMES BOND 007: THE DUEL 299,-
JEWEL MASTER 249,-
JORDAN VS. BIRD 299,-
KID CHAMELEON 249,-
LEMMINGS 299,-
LHX ATTACK CHOPPER 299,-
LITTLE MERMAID 399,-
M1 ABRAMS BATTLETANK 249,-
MS PAC MAN 199,-
OLYMPIC GOLD 299,-
QUACKSHOT 369,-
RAMPART 369,-
RINGS OF POWER 299,-
SHINING IN THE DARKNESS 299,-
SIMPSONS 299,-
SLIME WORLD 299,-
SMASH TV 269,-
SOLDEACE 249,-
SPLATTERHOUSE II 299,-
STRIDER 299,-
SUPER HIGH IMPACT 349,-
SUPER OFF ROAD 349,-
SWORLD OF VERMILLION 299,-
TALE SPIN 349,-
TECMO WORLD CUP 369,-
TERMINATOR 299,-
THUNDERFORCE II 299,-
THUNDERFORCE IV 299,-
TOKI 249,-
TOXIC CRUSADER 249,-
TRAYSIA 229,-
VALIS 229,-
WARPSPEED 299,-
WHEEL OF FORTUNE 349,-
WONDERBOY III 269,-
ZOOM 199,-

Gameboy



ZELDA
279,-



MORTAL KOMBAT
299,-



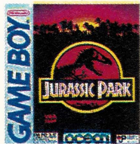
SUPER MARIOLAND III
299,-



DUCK TALES II
279,-



TOM & JERRY II
279,-



JURASSIC PARK
279,-

ALIEN VS PREDATOR 279,-
ASTERIX 279,-
BATTLETOADS II 259,-
BRAM STOKERS DRACULA 259,-
CHUCK ROCK 269,-
CLIFFHANGER 269,-
DARKWING DUCK 269,-
DENNIS THE MENACE 259,-
DOUBLE DRAGON III 249,-
F-15 STRIKE EAGLE 249,-
FELIX THE CAT 269,-
FINAL FANTASY LEGEND III 329,-
FLINTSTONES 249,-
JAMES POND 259,-
JETSONS 249,-
LAST ACTION HERO 259,-
NIGEL MANSELL 259,-
PINBALL DREAMS 269,-
PINOCCHIO 249,-
ROAD RASH 269,-
SPEEDY GONZALES 259,-
SUPER MARIOLAND II 289,-
TALE SPIN 289,-
TESSERAE 259,-
TETRIS 259,-
TETRIS II 279,-
TINY TOONS 249,-
TINY TOONS II 279,-
TROLLS 249,-
WWF III 249,-

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Sega Megadrive:



- Maailman myydyin 16-bittinen pelikonsoli.
- Motorolan 68000 prosessori, ja Segan kustomoidut grafiikkaprosessorit vastaavat tehosta.
- Pelivalikoima on valtava, Megadrivelle on julkaistu jo noin 400 eri peliä.
- Megadrivelle julkaisevat pelejä useat tunnetut pelitalot, muunmuassa Electronic Arts, Accolade, Konami, Virgin ja tietysti Sega.
- Sega Megadrive on yhteensopiva Segan Mega CD:n kanssa.

1095,-

Mega CD:



Segan Mega CD on ensimmäinen Euroopassa julkaistu CD konsoli. CD levylle mahtuu jopa 500 Megatavua tietoa, mikä käytännössä tarkoittaa mahtavia ääniä ja laajoja pelejä. Mega CD sisältää RAM muistia, johon voi tallettaa pelejä, ja sen grafiikkaprosessorit pystyvät skaalaamaan spritejä mahtavalla nopeudella.

2995,-

Megadrive II:

- Nyt saatavilla Megadrivesta uudelleen muotoiltu versio, jossa mukana Sonic II ja kaksi peliohjainta.

1495,-

Mega CD II:



- Uusi versio tutusta Mega CD:stä.

2795,-

Nyt mukana Road Avenger -autopeli.

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto lähetetään tilauksen tehneille.



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.









Jos opetat äidin pelaamaan, kuka tekee läksyt.

Com 2001
981-33 66 44

PL 536, 90101 Oulu

Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15
Liikkeemme Oulussa: Pelimafia, Hallituskatu 31

☐ Liityn ComClubin jäseneksi hintaan **195 mk/vs.**

Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

____
____
____

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐
Voimassa

Tilaaja: ....

Osoite: ....

Postinro: .... Postitoimipaikka: ....

Puhelin: .... Allekirjoitus: ....
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Postita tilaus jo tänään

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 981-336644
FAX 981-337722

Vastauslähetys
90100/537

PE9308

FRONTIER – Elite 2

Elämää suurempi avaruus



Ehkä kaikkien aikojen odotetuin jatko-osa on valmis, eikä universumi ei ole enää entisensä. Mutta onko se seikkailu, jolta ei ole paluuta, vai kaikkien pettymysten äiti?

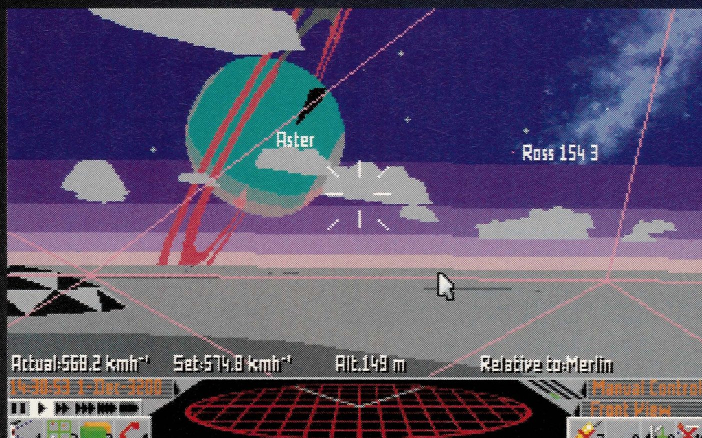
Uravalintoja

Tunnettu avaruus on jakautunut vastakkain sotiviin Federaatioon ja Imperiumiin. Seassa riippumattomat aurinkokunnat yrittävät tulla toimeen parhaansa mukaan. Suurten liittoutumien välillä on villi ja anarkistinen rajaseutu, jossa lakia ei tunneta ja parhaiten aseistetut selviytyvät. Elite-luokituksen lisäksi voi saalistaa mahdollisimman korkeita sotilasarvoja vaikka kummaltakin liittoutumalta.

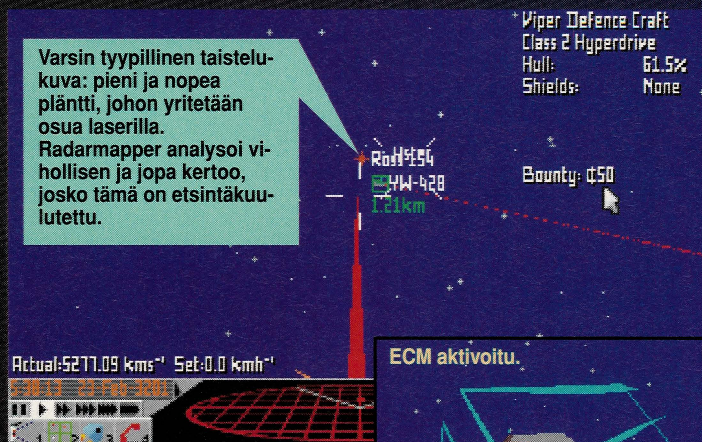
Rohkealle yrittäjälle sodan runtelema galaksi tarjoaa paljon mahdollisuuksia rikastumiseen. Kaupankäynnin lisäksi on mahdollista toimia taksikuskina aurinkokuntien välillä sekä suorittaa sotilastehtäviä molemmille liittoumille. Molemmat osapuolet myös jakavat sotilasarvoja menestyksen myötä tehtävien muuttuessa samalla alun paperien kuskaamisesta vähitellen yhä vaativammiksi. Oma lukunsa ovat erilaiset murhakeikat tyyliin "Vega-yhtymän pääjohtaja olisi toimitettava ennenaikaiselle eläkkeelle asianmukaista korvausta vastaan". Elitisteille tuttu kaivostoimintakin on edelleen mahdollista, joko louhintalasereilla tai kuljettavilla louhintamoduuleilla, mutta taloudellisesti kannattavaksi sitä ei voi kutsua.

Mitään valmista ennalta määrättyä juonellista tehtäväsarjaa ei ole, vaan tekeminen valitaan avaruusasemien BBS:stä löytyvistä, sattumanvaraisesti generoitavista tehtävistä. Maine ja tittelit vaikuttavat, vasta aloittaneen noviisin on turha edes haaveilla rahakkaista tappokeikoista tai armeijan vakoilutehtävistä.

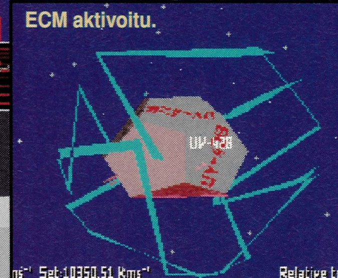
Mukavana pikku yksityiskohtana tehtävissäkin voi yrittää huijata monellakin tavalla, mutta kiinni jäämisen hintana on menetetty maine ja sen mukana vaikeudet keikkojen saannissa. Lakia pitäisi muutenkin ainakin näennäisesti noudattaa. Poliisi valvoo edelleen, joten salakuljetuksesta sekä vääriin paikkoihin



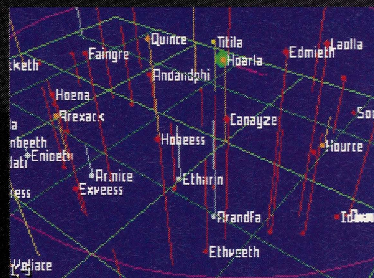
Frontier sopii parhaiten niille, jotka aina ovat halunneet turistimatkalle avaruuteen.



Varsin tyypillinen taistelukuva: pieni ja nopea pläntti, johon yritetään osua laserilla. Radarmapper analysoi vihollisen ja jopa kertoo, josko tämä on etsintäkuulutettu.



ECM aktivoitu.



Järjestelmäkartta kaipaa kipeästi "where is...?" -toimintoa.

Stable system with 7 major bodies.

Landfall has one of the most interesting skies of all the known habitable planets, with no less than six stars bright enough to cast shadows at some time.
It also has the best preserved indigenous wildlife which cohabits succesfully, often to the exclusion of introduced life.

Erittäin, erittäin pieni osa galaksia ja sen 2 potenssiin 11 tähtijärjestelmää.

Ei ihme jos ruudunpäivitys välillä nykii...



Moottorien toimintaa ei tarvitse arvailla.

Alt.1596 m Relative to:Moon

laserilla sohimisesta tipahtaa armotta sakkoja, jotka nekin ovat rikoksen uusijalle rankempia.

Raketti-insinöörit

Avaruusalusten valinta ja varustelu ovat Frontierissa oma taiteen lajinsa. Valinnanvaraa on pienistä yhteysaluksista aina parinsadantuhannen tonnin painoisiin raskaisiin rahtialuksiin sekä iso nippu taistelualuksia. Valikoima ei ole pelkästään kosmeettinen, vaan nopeisiin lähettitehtäviin eivät sovi hitaat rahtialukset eikä kaupankäynti juuri kannata nopeilla mutta pienillä taistelualuksilla. Ei riitä, että vähänkin suuremmat alukset maksavat mansikoita, niihin täytyy myös palkata riittävästi miehistöä.

Uusi alus on vasta runko, jota sopivasti varustelemalla tehdään oman mielen mukainen työkalu. Aseita, moottoreita, suojakilpiä, tutkia ja muita vimpaimia on mahdoton määrä, ja koukku on siinä, että vempeleiden hankinta on suunniteltava järkevästi. Kaikkia parhaimpia hienouksia ei saa mahtumaan kuin suurimpiin ja kalliimpiin aluksiin, joten on syytä löytää sopiva tasapaino nopeuden, kantaman, tulivoiman, rahtitilan ja ylimääräisten apuvälineiden välille. Kaiken lisäksi laitteet tarvitsevat määräajoin huoltoa toimiakseen kunnolla. Alusten rakentelu onkin Frontierin yksi antoisimmista puolista.

Voima ja vastavoima

Maailmankaikkeuden oikea mallintaminen on ilmiselvästi ollut astronomiaa harrastavalle Brabenille sydämenasia. Joka ainoa planeetta kuineen on niin tarkasti esitetty kuin nykyisen tiedon mukaan on mahdollista. Jopa planeettojen painovoima on otettu huomioon. Myöskään lentäminen ei ole pelkkää keulan osoittamista lentosuuntaan. Avaruudessa ei ole kitkaa, joten vauhdikasta kiihdytystä ei pysäytetä kuin jarruttamalla vastaavalla voimalla.

Alus voi lentää täysin ballistisesti pelaajan säädellessä moottoreita, tai tietokone huolehtii moottoreiden käytöstä yrittäen lentää pelaajan haluamaan suuntaan hänen haluamallaan nopeudella. Autopilotti osaa huolehtia peruslentämisestä ja telakoinnista, joskin vaatii välillä vähän apua. Mutta taisteluissa touhu muuttuu konstikkaaksi. Useimmiten nimittäin nopeudet ovat sitä luokkaa, että vastustaja on yleensä vain nopea vilahdus kuvaruudun poikki. Toiminta on kuin tulevaisuuden turnajaiset, joissa vastustajat sinkoavat suoraan toisiaan kohti samalla jumalattomasti ampuen. Jostain käsittämättömästä syystä kuitenkin vihollispilotit voivat vauhdista riippumatta muuttaa lentosuuntaansa miten huvittaa. Realistisuudesta olisi voinut hieman tinkiä pelattavuuden hyväksi, koska tällä tavalla taistelut ovat jännittäviä vain hitailla nopeuksilla planeetoilla tai lähellä avaruusasemia.

Cobra Mk. III, niin Amigassa kuin PC:ssäkin, on varsin hyvin detaljoitu, varsinkin kun muistelee wanhoja hyviä aikoja.



Kaikki alukseen pultattu näkyy ja laskutelineissäkin on jopa nivelet.

Frontierissa on jopa kommunikointia, joskin se on enimmäkseen kosmeettista. Esimerkiksi "Surrender or die!" löytyy, muttei toimi. Toisekseen avaruus on autio paikka, ja toistaiseksi kaikki vastaan tulevat alukset ovat olleet vihamielisiä, eivätkä ne enää osaa hyökätä laumoina. Olisikohan jotain jäänyt kesken, vai kuinka suuri osuus Ian Bellillä oli Elitessä?

Vektoreiden hiljainen maailma

Braben on onnistunut luomaan hyvin uskottavan maailman lähes pelkästään vektorigrafiikan avulla. Värivalinnoista voi tietysti olla monta mieltä eikä bittikartoilla pinnoittelukaan aina ole aivan onnistuneen näköistä. Oikeiden mittasuhteiden käyttäminen kuitenkin sai ainakin minut haukkomaan henkeäni, kun ensimmäisiä kertoja telakoiduin valtaviin tukikohtiin tai laskeuduin planeetoille. Tarkkuudesta huolimatta systeemi ei aina osaa päättää mitä väriä käytetään, jolloin tuloksena saattaa olla esimerkiksi riemunkirjavasti vilkkuva planeetan pinta.

Hienoja välianimaatioita tai muita kuorrutuksia on turha edes odottaa, mutta minusta on parempi, että on keskitytty olennaiseen ja tehty se kunnolla. Käyttöliittymäkin on selkeä ilman turhia pikkunäperryksiä. Mainio kolmiulotteinen tähtikartta on vapaasti zoomattavissa ja pyöriteltävissä, tosin paljouden keskeltä on joskus vaikea löytää haluttua kohdetta koska mitään hakutoimintoa ei ole.

Äänimaailma on ilmiselvästi saanut vähiten huomiota osakseen. Efektejä on hyvin vähän ja nekin ovat lähinnä säälittäviä. Elitessä upeasti soiva Tonava Kaunoinen rääkkää epävireisesti korvia ja on saanut seurakseen lisää mauttomasti vinkuvaa klassista musiikkia. Jos parempaan ei pystytty niin olisi ollut ehkä hyvä olla tässäkin realistinen ja pitää avaruus hiljaisena. Onneksi avaruudessa kukaan ei kuule tuskanhuutoani.

Parantamisen varaa

Tehdäänpä yksi asia selväksi. Frontier ei ole Wing Commandereiden tai Privateerin kaltainen saippuaooppera avaruudessa. Kysymys on enemmänkin erittäin uskottavasti toteutetusta maailmasta, jossa pelaaja itse päättää tekemisistään ja kohtalostaan. Mitään ei tungeta väkisin pakkopullana eikä pelaajaa ehdottomasti aseteta johonkin tiettyyn rooliin. Frontierissa viehättää sama asia kuin aikoinaan Elitessäkin: avoimmuus.

Toivottavasti muutama nautintoa laimentava bugi tullaan jatkossa korjaamaan, koska nyt

Mihin katosi tunnelma?

Aikoinaan kuuslankkupelinä pyörinyt Elite jaksoi valvottaa avaruuden mestarilentäjäksi halannut pojankoltiaista, joten toiveet jatko-osasta ovat jo vuosia pyörineet takaraivossani. Frontierissa vanha sotaratsu on saanut uuden koreamman ulkokuoren kauniin vektorigrafiikan muodossa, erityisesti sydäntäni lämmitti tähtien valon tyylikäs huomioon ottaminen. Musiikkipuolella valittavana oleva klassinen kuulostaa tyylikkäältä, tosin kappaleet ovat liiaksi samantyylisiä. Äänitehosteet eivät säväyttäneet, mutta ovat ne silti paremmat kuin kuuslankkuoriginaalissa.

Alkukiihkoilun jälkeen alkoi innostuskäyrä vääjäämättä laskea, kun huomasin, että osa originaalin kivenkovasta tunnelmasta on kadoksissa. Jo muutaman illan pakertamisen jälkeen lentelin suurimmalla (ja kalleimmalla) mahdollisella aluksella varustettuna parhain mahdollisin asein. Taistelutkin ovat menettäneet puhtiaan, ja ne ovat kiltisti ilmaistuna melko tylsiä. Viikon lentelemisen jälkeen ei pelaajalla ole muuta tekemistä kuin päämäärätön lentely valtavassa universumissa. Samasta taudista muuten kärsii viime numerossa kehumani Privateer, joka latistuu tylsäksi pannukakuksi juonen päätyttyä.

Kaiken kaikkiaan Frontier on mieto pettymys, mutta arvosanastaan huolimatta pelattava ja parempi kuin Privateer ilman juonta.

Tapio Salminen

Testattu: 486/66 8 Mt Roland



83

Avaruusasemien ja vastaavien BBS:t tarjoavat työtä, työntekijöitä sun muuta.

virheitä hyväksi käyttämällä voi pelissä edetä todella nopeasti. Pieniä pettymyksiäkin löytyi. Thargoidit puuttuvat ja trumblen kaltaiset yllätykset loistavat poissaolollaan. Massiivisuudestaan huolimatta galaksissa asutut systeemit keskittyvät varsin pienelle alueelle ja loppu on pääosin tyhjää. Taistelusysteemikin kaipaisi kohennusta vaikka sitten realistisuuden kustannuksella. Kysymys on kuitenkin pelistä eikä opetusohjelmasta.

Pelisysteemi on joka tapauksessa erinomainen. Toivoa sopii, että Braben lunastaa lupauksensa tulevista lisälevykkeistä, jotka laajentaisivat Frontieria uusilla seikkailuilla ja tehtävillä. Voin nimittäin kuvitella, että moni tulee pettymään valmiin juonen puuttumisen takia. Varmasti voi kuitenkin sanoa, että usean ammoisina aikoina Eliteen retkahtaneen henkinen tasapaino järkkyy Frontierin ääressä.

Kaj Laaksonen

Gametek
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 800 kt
Testattu: 486/33, VGA, SB



Merkkipaalu!

Frontier on merkkipaalu pelihistoriassa käsittämättömän tarkasti luodun galaksinsa ansiosta, pelihän melkeinpä sopisi opetusohjelmaksi peruskouluille! Vaan pelatessa voi turtua hyvinkin nopeasti, mikäli tarkoituksena on Eliten tyyliin vain saada nopeasti paras alus. Frontieriin tulee suhtautua elämäsimulaattorina, jolloin aurinkokuntia tulee tutkittua silkasta uteliaisuudesta.

Teknisesti Frontier on vaikuttava. Kaarevat vektorit tekevät grafiikan hienon näköiseksi, ja peli on, ihme ja kumma, pelattava perus-viissatasella. Lisäksi kaikki on muistissa kerralla, joten korpulta pelatessa ei häviä mitään. Hitailla koneilla joutuu kylläkin planeettojen lähellä kytkemään matalimman detaljitason ja kaiken ylimääräisen pois päältä ennen kuin pelattava nopeus saavutetaan.

Mitä nopeampi kone, sitä nautittavammaksi peli muuttuu. Amiga-versio on Brabenin omakätinen teos, joten turha pelätä, että tämä olisi huono PC-käännös, vaikka texture-mappingia ei Amiga-versiossa olekaan. Yksityiskohtana mainittakoon, että Frontier ei kytke moniajoa pois päältä (Pelit-BBS:stä löytyvä patchi lisää Amigaversioon quit-toiminnon).

Frontier tuntuu silti jotenkin keskeneräiseltä. Taistelussa olisi parantamisen varaa ja bugeja on enemmän kuin sietokyky kestää. Ääniä ja musiikkia on paljon, mutta äänenlaatu on huonoin mitä olen Amigalla kuullut vuosiin. Rukoilkaamme, ettei Braben olisi totaalisen kypsynyt Frontieriin, ja että päivitys tulisi pian...

Kimmo Veijalainen

Testattu: Amiga 500

90



Liian kauan, liian nopea

Elite oli aikoinaan ensimmäinen arvostelemani peli. Kun latasin sen kuusneloseeni, en kuuteen tuntiin irrottanut otettani ohjaimista. Ei siis ihme, että olen odottanut Elite II:sta kuin kuuta nousevaa.

No nyt se on lopulta valmis. Aivan ensimmäiseksi Brabenia on onniteltava klassisen tyylikkäästä ohjelmoinnista: galaksin sullominen yhdelle levykkeelle vaatii taitoa. Lisäksi hän on onnistunut tekemään Elite II:n vektorigrafiikasta niin kirotun nopeaa, että avaruustaistoista ei tahdo ainakaan allekirjoittaneen 486:lla tulla mitään. Se silmänräpäys, jonka vihulaiset ovat kantaman sisällä on niin lyhyt, ettei sitä aina huomaa kuin aluksensa katoavista kilvista.

Visuaalisesti Elite II on kaunis. Moottorien punertuminen kuumetessaan, laskutelineet, avaruuskaupungit, kaikki on toteutettu tyylikkäästi avaruusaseman pohjaan kirjoitettua "Dock on the other side" -viestiä myöten.

Mutta mutta. Pelissä on luvattoman monta pikku kökköä, jotka nostavat palan kurkkuun. Esimerkiksi alukseen asennettu autopilotti on pikemminkin autokolari, joka törmäilee planeettoihin ja telakointiluukkujen seiniin. Kokeilkaapa telakoitua esimerkiksi Tau Cetin Taylor Colonyn Gilmour Orbiteriin. Lisäksi autopilotilla on paha tapa laskeutua planeettojen pinnalle suorinta reittiä, vaikka sitten planeetan läpi! Toinen älyttömyys liittyy karttaan, jonka graafinen näppäryys on ollut sen käyttöä tärkeämpää. Miksei kohdetähteä voi valita hiirellä? Ja miksi autopilottia ei voi ohjelmoida planeettajärjestelmän kaikki kohteet luettelevasta kaaviosta, vaan sitä varten on pakko käyttää kiertoratakarttaa?

Eli paljon kaunista ja paljon kökköä. Aion kuitenkin jatkaa Elite II:n pelaamista mokineen kaikkineen aina Eliteksi asti. On se vaan niin häijy peli.

Jyrki J.J. Kasvi

Testattu: 486/33, SBPro2, SVGA

76

Matkailu avartaa

Minulla Elite kolisi aikoinaan tavalla, johon vain harva peli on sen jälkeen edes osittain pystynyt. Ja Elite II on ollut Messiaani, jolta odotin Maailmankaikkeuden Mahtavinta Pelikokemusta. Tulos: kyllähän minä Frontieria ihan ilokseni pelailen, mutta se varsinainen pakkopeluureaktio jää käynnistymättä.

Frontierista loppuu veto vähän kesken. Taistelut ovat huonompia kuin edeltäjässä, ja kunnon varusteiden myötä niistä tulee lähinnä riesa. (Kunpa Braben olisi kopioinut Warheadia, jossa ballistinen lentomalli ja tiheä taistelu on yhdistetty upeasti!) Siksipä olenkin päätynyt Asp Exploreriin ja salamurhaajaksi. Panther-klipperin eliminointi lähellä pintaa poliisilauma kantapäillä, siinä on sitä jotain! (Paitsi taloudellista hyötyä, palkkiot menevät sakkoihin....)

Valitettavasti jumala-Brabenin maailmankaikkeus on yksityiskohtaisuudestaan huolimatta kuolleen mekaanisen tuntuinen. En ole kohdannut avaruudessa muita kuin vihollisia, eikä kimppuuni ole kerralla hyökännyt yhtä alusta enempää (poliisit pois lukien). Kommunikointikin on suurimmaksi osaksi pelkkä kulissi. Lähinnä pelaaminen jääkin turistimatkailuksi toimivassa maailmankaikkeudessa.

Toivon, ei, rukoilen että Braben laajentaa universumiaan. Frontier on hyvä käyttöjärjestelmä muutamine apuohjelmineen, varsinaiset ohjelmat vain puuttuvat.

Nnirvi

Testattu: 486/50, A500/1200

86



Lion Transport poistumassa avaruuskaupungista.



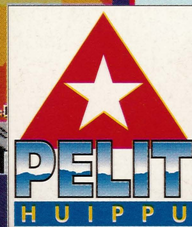
Tiger Trader

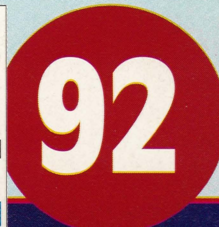
Toteutus
Uskottavaa, taloudellista ja usein näyttävääkin. Äänipuoli täysin lapsenkengissä.

Kynnys
Vanhat elitistit ovat heti kuin kotonaan. Ohjaus vaatii paljon totuttelua.

Yhteenveto
Avoin ja toimiva pelisysteemi joka pidemmän päälle tarvitsisi enemmän vaihtelua sekä yllätyksiä. Toivottavasti jatkoa seuraa.

Avaruussimulaattori



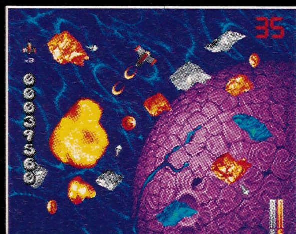


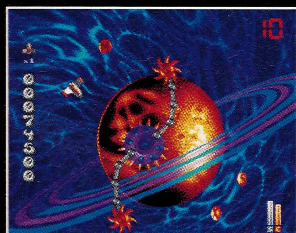


STARDUST













- Ensimmäinen Ray Tracing tekniikkaa täysin hyödyntävä peli.
- Kymmenittäin tasoja, täynnä toimintaa.
- Kaksi mahtavaa erikoistehtävää.
- Kuusikanavainen stereoääni, lähes 30 technokappaletta.
- Älykkäät viholliset.
- Nopeimmat 3D-osuudet, mitä Amigalla on koskaan nähty!

- Toimii kaikissa Amiga malleissa! Vaatii 1 MB muistia.

Stardust on saatavilla kaikista hyvinvaraustetuista tietokonepeliliikkeistä, kysy paikkakuntasi myyjältä tai tilaa puhelimitse.

BLOODHOUSE HOTLINE
(90) 859 4426

C/O REFAX Oy, Fax (90) 859 6275

Voit myös lähettää tilauksesi kirjekuoressa osoitteella:
Bloodhouse Oy
Omavastaus
Sopimus 02760/39
02003 Espoo.
Huom! Et tarvitse postimerkkiä.

Mikäli olet hyvä graafikko tai taitava ohjelmoija, ota yhteyttä! Puh. (90) 506 1775, Fax (90) 506 1885



bloodhouse

Kyllä! Lähettäkää minulle Stardust HETI uskomattoman edulliseen hintaan 169 mk sisältäen postikulut.

NIMI	
OSOITE	
POSTINUMERO	PAIKKAKUNTA
PUHELIN	
ALLEKIRJOITUS	

Tilaus toimitetaan postiennakolla, hintaan 169 mk. Voit postittaa kirjeen ilman postimerkkiä, Bloodhouse Oy maksaa postimaksun puolestasi!

KINARA

90 - 506 1420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA 09.00 - 17.00

PELIT	Amiga	PC
7th Quest CD ROM		650.,
Airbus A320 North American Edition		399.-
Air Combat Classics -kokoelma		399.-
Aces over Europe		349.-
AMOS Creator	299.-	
AMOS Compiler	199.-	
AMOS 3 D	199.-	
AMOS Easy	269.-	
AMOS Professional	499.-	
AMOS Professional Compiler	269.-	
Alien 3	199.-	
Apocalypse	199.-	
B-17 Flying Fortress	269.-	299.-
Battletoads	199.-	239.-
Bart vs. the World	199.-	
Beneath Steel Sky		269.-
Betrayal at Krondor		349.-
Blade of Destiny	299.-	299.-
Blue Force		299.-
Burning Rubber	199.-	
Car and Driver		329.-
Chaos Engine	199.-	
Chessmaster 3000		269.-
Chessmaster 4000 Windows		269.-
Chess Maniac 5 Billion & 1		299.-
Civilization	269.-	299.-
Classic Adventures kokoelma		399.-
Clash of Steel		299..-
Dark Side of Xeen		
Dark Sun - Shattered Lands		329.-
Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2)		299.-
De Luxe Paint IV AGA	795.-	
Dennis (Ville Vallaton)	199.-	
Desert Strike	269.-	
Dogfight	269.-	329.-
Dune II	239.-	269.-
Eco Quest II		299.-
Elite 2 - Frontier	229.-	285.-
Eye of the Beholder III		269.-
Eye of the Beholder Trilogy		329.-
F-15 Strike Eagle III		299.-
F-117 A Nighthawk	269.-	
Falcon 3.0		299.-
Falcon 3.0 MIG-29 lisälevy		189.-
Falcon 3.0 Operatin Fighting Tiger lisälevy		189.-
Fields of Glory		299.-
Flashback	239.-	269.-
Flight Simulator 5.0		349.-
Formula 1 Grand Prix (Microprose)	269.-	299.-
Freddy Pharkas		349.-
Front Page Sports Football PRO 93		329.-
Goal	239.-	269.-
Great Naval Battles		299.-
Great Naval Battles Superships of Atlantic		169.-
Great Naval Battles America In Atlantic		169.-
Great Naval Battles Scenario Builder		169.-
Gunship 2000	269.-	299.-
Gunship 2000 Mission Disk vol 1		189.-
Incredible Machine / EVEN MORE ! (uutuus !)		329.-
Indiana Jones 4 Adventure	239.-	269.-
Indy Car Racing		329.-
Island of Dr.Brain		299.-
Jurassic Park	199.-	269.-
Jurassic Park A1200	199.-	
King's Quest VI	299.-	349.-
Lands of Lore		269.-
Leather Goddeses of Phobos II		269.-
Legacy		299.-
Leisure Suit Larry 6		349.-
Lemmings 2 The Tribes	239.-	299.-
Links 386 Pro		329.-
Links 386 lisälevyt KYSY !		

PELIT	Amiga	PC
Litil Divil		299.-
Lost Files of Sherlock Holmes		329.-
Lost Treasures of Infocom		299.-
Lost Treasures of Infocom II		259.-
Lotus Esprit III	189.-	269.-
Mario is Missing	239.-	299.-
Marios time Machine		299.-
Master of Orion		329.-
Maximum Overkill		329.-
Monkey Island II	239.-	269.-
Mortal Combat	239.	269.-
NHL Hockey		349.-
Nigel Mansell's Grand Prix	199.-	239.-
Pacific War		299.-
Patriot		349.-
Pinball Dreams	239.-	269.-
Pirates Gold		329.-
Police Quest 4		329.-
Powergame II - kokoelma		299.-
(Gunship 2000, Jetfighter, Indy 500)		
Premier Manager 2	199.-	269.-
Quest for Glory IV		329.-
RAC Rally	239.-	269.-
Railroad Tycoon De Luxe		299.-
Reach for the Skies	239.-	269.-
Return of the Phantom		329.-
Return to Zork		329.-
Sam & Max Hit the Road		299.-
Seal Team		349.-
Secret Weapons of Luftwaffe		250.-
Secret Weapons lisälevyt 4 erilaista kpl-hintaan		100.-
Sensible Soccer II	239.-	269.-
Sim Farm		299.-
SimLife	269.-	299.-
Space Quest V		329.-
Space Hulk	279.-	329.-
Spear of Destiny		275.-
Speedracer		299.-
Starlord		329.-
Star War Chess		299.-
Street Fighter 2		279.-
Strike Commander Speech Pack		189.
Strike Commander		379.-
Stronghold		299.-
Subwars 2050		329.-
Super Frog	239.-	
Syndicate	279.-	329.-
Take A Break Pinball		299.-
Task Force 1942		329.-
Terminator 2029		299.-
TFX		299.-
Tim Robot		329.-
Tornado		329.-
Trump Castle III		299.-
Turrican III	199.-	
Ultima Underworld 2		329.-
Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle		349.-
Unlimited Adventures		299.-
V for Victory IV - Gold, Juno, Sword		329.-
V for Victory II - Velikiye Luki		279.-
V for Victory I - Utah Beach		279.-
V for Victory III - Market Garden		349.-
Warlords 2		299.-
Wayne Gretzky III		329.-
Wayne Gretzky Gold		349.-
Wayne's World		249.-
Wing Commander Academy		269.-
Wing Commander PRIVATEER		399.-
X-Wing		299.-
X-Wing - B Wing lisälevy		169.-
X-Wing - Imperial Pursuit lisälevy		169.-
Zool	199.-	269.-

IBM PC CD ROM PELIT

7th Quest	590.-
Blue Force	390.-
Day off the Tentacle / Maniac Mansion 2	390.-
Dracula Unleashed	390.-
Indiana Jones 4 Fate of Atlantis Talkie	390.-
Jurassic Park	350.-
Laura Bow 2	390.-
King's Quest 6	390.-
Legend of Kyrandia	390.-
Leisure Suit Larry 6	390.-
Loom	390.-
Mario is Missing De luxe	390.-
Rebel Assault	390.-
Return to Zork	390.-
Secret Weapons of the Luftwaffe + 4. lisälevyä	350.-
Sherlock Holmes I	390.-
Sherlock Holmes 2	450.-
Sherlock Holmes 3	490.-
Star Wars Chess	450.-
Strike Commander	490.-
Ultima I - VI	490.-
Ultima Underworld I & II	450.-

AMIGA CD32 PELIT

Alfred Chicken	229.-
Dennis (Ville Vallaton)	269.-
Jurassic Park	269.-
Legacy of Sorasil	229.-
Liberation - Captive 2	269.-
Lotus Trilogy (1 - 3)	229.-
Pinball Dreams	269.-
Sensible Soccer 92/93	229.-
Sleepwalker	269.-
Zool	269.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
Chuck Yeager´s AFT (5,25")		50.-
Fighter Command		30.-
Flight Simulator 3.0 (5,25")		100.-
Heimdal		120.-
Jack Nicklaus Golf		95.-
Lombard RAC Rally		95.-
Night Shift	30.-	50.-
PGA Tour Golf		75.-
Plotting	50.-	
Prince of Persia		95.-
Sleepwalker	120.-	
Spelljammer		120.-
Stormovik SU-25		50.-
Strategy Masters -kokoelma	120.-	
Stunrunner	30.-	
Terminator 2		95.-
Test Drive 2 - The Duel		95.-
Tornak the Warrior	30.-	
Tournament Golf	30.-	
Valhalla		120.-
Vaxine	30.-	
Wolfchield	50.-	

FREE WHEEL RATTIOHJAIN AMIGALLE
+ MICROPROSE GRAND PRIX / AMIGA 350.-

(rajoitettu erä)

JOULUN EDULLISIMMAT : (Tuotteita rajoitettu määrä - pidä kiirettä !)

Addams Family	Amiga / ST	120.-	120.-
B.C.Kid	Amiga	120.-	
Castles 2	PC		120.-
Crisis in the Kremlin	PC		120.-
Dynablasters	PC		95.-
Epic	PC		120.-
Fantastic Worlds -kokoelma	Amiga / PC	120.-	150.-
Global Conquest	PC		120.-
L.A.Law	PC		120.-
Mantis	PC		120.-
Rome AD 92	Amiga / PC	120.-	120.-
Secret Weapons of the Luftwaffe	PC		250.-
Valhalla	PC		120.-
Winter Challenge	PC		195.-
STAR WARS SCREENSAVER	PC / MAC	250.-	250.-

MEILTÄ MYÖS A1200, C64, ATARI ST, MAC JA MEGADRIVE -PELIT !

Hired Guns

I hired a contract killer

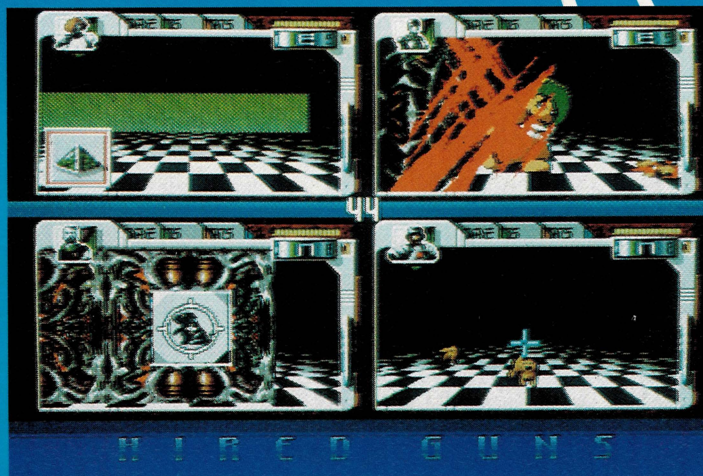
Vaikka väkivalta on sopimatonta käytöstä ja niin edespäin, tarjoaa se tietokoneistetussa muodossa hurjasti hupia ja mahdollisuuden purkaa frustraatioitaan kanssaihmisille vaarattomasti. Jos valtavan tulivoiman omaavana kommandona mellestäminen jossain Brabenin selän tuntuisi vetoavan, tarjoaa Psygnosis ratkaisuksi Vuokra-aseita.

Hired Guns on kolmiulotteinen, Captivea lievästi muistuttava väkivaltaeepos, jonka takaa löytyy sellainen tuttu tekijäjoukko kuin DMA Designs. Lemmingsit ja Walker lienevät kaikille tuttuja. Neljä palkkasoturia, jokainen omissa ruuduissaan, liikkuvat kolmiulotteisessa maastossa tutusti harppauksin ja kääntyvät 90 asteen kulmissa. Toteutus on siis jo tuttua Dungeon Masterista, Eye of the Beholderista ja muista genren pelistä, samoin kuin hiirivetoinen käyttäjäliityntä. Hired Gunsin erikoisuutena peliin voi osallistua neljä oikeaa ihmistä ja yhtä aikaa.

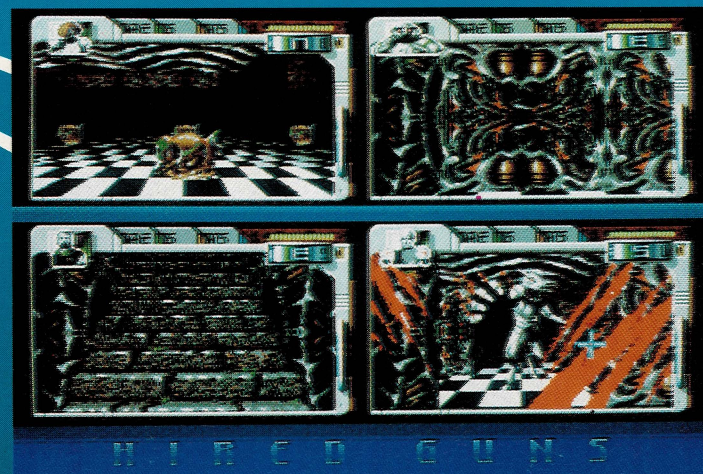
Kaikki kehittyy

Vähän pohjatietoja. 28. vuosisadalla sodankäynnin likainen työ on jätetty mutanttien, droidien ja kyborgien hoidettavaksi. Vanha tuttu ED209:kin löytyy uudelleen nimettynä asevalmistajien postimyyntiluetteloista, samoin klassiset luurangot, jotka tosin nyt ovat "kauhua herättämään suunniteltuja robotteja". Yeah, right.

Geneettinen manipulointi on normaalia liiketoimintaa, ja ihmisen luomat eliömuodot ovat aseita siinä kuin muutkin – valmistettu mahdollisimman huokeasti mahdollisimman tappaviksi ja kykeneviksi selviytymään vaikeissa olosuhteissa. Jos oikein on rahapulassa, voi hankkia geneettistä raaka-ainetta harvaan asutuilta seuduilta ilmaiseksi kaappaamalla ihmisiä, jotka mutaatiolla muutetaan tappokoneiksi. Luomakunnan kruunun kekseliäisyys on loputon.







Maa on asuttanut muutamia aurinkokuntia, jotka kaikki ovat itsenäistyneet. Yksi näistä on kahdentoista tunnetun planeetan aurinkokunta Luyten. Tässä maailmassa elää joukko palkkasotureita, joiden maailmankatsomuksena on "sama, kuka palkkaa tekemään mitä, kunhan palkkio maksetaan ajallaan."

Graveyard-planeetalla valmistetaan laittomia organismeja. Näiden tuotantopaikka täytyy tuhota kosauttamalla sen fuusioreaktori, ja lähialueen hirviöitä tulvivista rakennelmista täytyy kerätä infoa tulevia puhdistusoperaatioita varten. Neljän soturin ryhmä siirretään kohdealueelle, ja hyperaktiivinen hiirenheilutus voi alkaa. Pelisäännöt ovat yksinkertaiset: hidas liipasinsormi johtaa nopeaan kuolemaan.

Koska varsinaisessa kampanjapelissä ei ole varaa töpeksimiseen, on pelissä laitteistoon ja ympäristöön perehtymistä varten koko joukko helppoja harjoitustehtäviä sekä helposta miltei mahdottomaan vaihtelevia nopeasti pelattavia toimintatehtäviä. Hauska pikkupointti: näistä muutamassa törmää kauheisiin tappajalemmingseihin...

Untako vain?

Teknisen toteutuksen taso on messevä. Grafiikka on välikuvissa ja valikoissa hires-tilassa, pelin grafiikka on nopeaa ja kuuloelimiin valuu jumalaista ääntä kaiuttimista. Amigoissa, joisa on mega tai enemmän chipmuistia, lisä-ääniä latautuu vielä 410 kiloa. Palkkasotureiden tyhjentäessä komplekseja alemmista elä-

mänmuodoista on minigunien jyrinä mannaa korville. Pelikotelossa oleva teksti "hifi suositeltava" ei ole pötyä.

Sotureiden kuvat ovat levyllä tavallisina IFF-tiedostoina joten suosikkihahmolleen voi maalata viikset tai hänet voi muuten virittellä persoonalliseksi. Sepe Susi ja kolme pientä porsasta Acme-tykit kainalossa olisivat kieltämättä jotain, umm, originellia.

Psygnosis-peleiltä on tähän asti ollut turha odottaa mahdollisuutta installoida peli kiintolevylle, ja yleensä pelien toimivuus nopeissa Amigoissa on jättänyt toivomisen varaa. Hired Guns korjaa tämän kertalaukauksella. Peli toimii kaikissa Amigoissa, ja jos muistia on tarpeeksi, voi välillä palata Workbenchiin työskentelemään. Valittamisen aihetta ei ohjelmapuolelta yksinkertaisesti löydy.

Nelin aina kaunihimpi

Suurin erikoisuus HG:ssa on se, että pelaajia voi olla jopa neljä yhtä aikaa, joskin vain kaksi voi käyttää hiirtä. Loppujen on tyytyminen näppäimistöön tai joystickiin rinnakkaisporttiin liitettävän standardi-adapterin avulla. Megadrive-ohjaimien kera toimintanappeja on neljä, mikä helpottaa tavaroiden käsittelyä huomattavasti. Sivuittain kävelyä ja kranaattien heittämistä useammalle kuin yhdelle etäisyydelle en onnistunut suorittamaan kuin hiirellä, eivätkä manuaalitkaan maininneet asiasta mitään. Outoa. Hiirellä pelaavilla on siis pieni etu puolellaan, vaikka hiirellä tuleekin muita ohjausmetodeja helpommin aiheutettua katastrofi toimintaikkunoiden pienen koon takia (ase laukeaa, kun tarkoitus on vain kävellä).

Kaikki pelaajat ovat samalla puolella, mutta keskenään sotimistakaan ei mikään kiellä. HG antaa kalpean aavistuksen siitä, millaisia tulevaisuuden paikallisverkoissa pelattavat toimintapelit tulevat olemaan, hauskuus nimittäin miltei tuplautuu jokaisen uuden pelaajan myötä. Yksinään pelaaminen on vaikeaa, muttei mahdotonta, koska pelissä voi useita hahmoja laittaa seuraamaan toisiaan, jolloin joukko pysyy hyvin kasassa. Käytännössä HG kuitenkin vaatii ainakin kahden pelaajan läsnäoloa, koska ainakaan minun aivokapasiteettini ei riittänyt neljän hahmon kontrollontiin samanaikaisesti.

Manuaaleissa selvitetään pelisysteemin lisäksi Luytenin historiaa, aseiden ja muun laitteiston ominaisuuksia sekä annetaan tietoa eräistä vihollisista. Kaikki teksti pursuu kyynistä hirtehishuumoria. Tapaus, jossa sotaharjoituksessa seonnut tietokone murhautti kaupungillisen ihmisiä, ohitetaan sivuhuomautuksella. Samoin kommentti "huonot ammukset voivat saattaa aseen ja joskus sen käyttäjän korjauskelvottomaan kuntoon" mainitaan kuin se olisi maailman luonnollisin asia. Valitettavasti ainakin testiversion manuaaleissa oli puutteita sekä selviä virheitä, muun muassa tavaroiden poimiminen sujuu aivan eri tavalla kuin ohjeissa on kuvattu.

Viimeistelty taideteos

DMA on sisäistänyt viimeistelyn merkityksen onnistuneelle tuotteelle. Yksityiskohtia ei ole unohdettu, esimerkiksi veteen putoavan sankarin haulikonpanoksista tulee nopeasti vettynyttä mössöä. Automaattikartoitus löytyy kartoituslaitteen muodossa. Captiven työnnettäviä seiniäkin on jalostettu, nyt niitä voi myös vetää ja veteen työnnettynä käyttää siltana. Taikuus on HG:n teknoympäristössä korvattu tuntematonta alkuperää olevilla erittäin tehokkailla Psi-Amp-laitteilla, jotka ovat korvaamaton apu tiukoissa tilanteissa. On suojaa, droidin korjausta, tulipalloa, teleportaatiota ja monta muuta toimintoa, joista osan voi suoralta kädeltä nimetä ihmeiksi.

Space Hulkiin verrattuna Hired Guns on selvästi toimintapainotteisempi, vaikka sisältääkin paljon seikkailullisia elementtejä ja pikkupuzzleja. Jos peliseuraa vain löytyy, puolustaa Hired Guns paikkaansa joulupaketin sisältönä hyvin, koska se monipuolisuutensa ja monen pelaajan optionsa lisäksi on huomattavasti paremmin ohjelmoitu kuin Amiga-Hulk. Vain ohjelmoitavat hahmojen kulkureitit puuttuvat. No, ehkä ne tulevat jo Hired Guns 2:een. Toivossa on hyvä elää.

K.Veijalainen

DMA Design/Psygnosis
Amiga 500-4000 (AGA/CD32/PC tulossa)
Vaatii megan muistia, kiintolevyltä pelatessa 1,5 Mt
Megan chipramilla lisä-ääniä
Kiintolevy: noin 3,5 Mt
Ohjaus: H,J,N
Testattu: A500 3 Mt



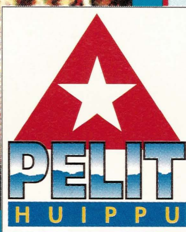
Kartalta voit valita haluamasi tehtävän.

Toteutus
Lähes virheetön. Systeemiystävällisestä toteutuksesta iso plussa DMA:lle!

Kynnys
Helppo pelata, helppo kuolla heti kättelyssä. Meno on armotonta, eikä virheitä sallita.

Yhteenveto
Captive-fanin taivas. Sopii parhaiten pienille peliporukoille, yksin pelatessa tulee äitiä ikävä.

Ampumaroolipeli

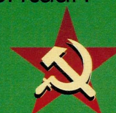






To Russia with love

Hitlerin edesottamukset ovat ainakin pelirintamalla taanneet loppumattoman aihelähteen. SSI:n strategiapelitehtaan "kuukauden peli" on tällä kertaa Gary Grigsbyn War In Russia.



Kun operaatio Merileijona eli Englannin maihinnousu meni mönkään, suuntasi Adolf Hitler katseensa Neuvostoliiton rikkaille vilja- ja öljymaille. Hyökkäys tapahtui kahdella pääsuunnalla: pohjoisessa Itämeren valtioiden halki Moskovaa kohti ja etelässä Kiovaa ja Dnepriä kohti.

Kohti Moskovaa!

War In Russian Mustalta mereltä Ääniselle ulottuva pelialue on tyypilliseen tapaan jaettu heksoiksi. Pelivuoro on jaettu kahteen osaan, käskyjenantovaiheeseen ja taisteluvaiheeseen. Pelissä siirreltävät yksiköt ovat tyypillisesti armeijoita ja divisioonia, tuhansien kilometrien rintamalinjan näpertely komppaniatasolla ei olisikaan kovin järkevää. Mukana tietysti pohjoisella rintamalla nippu suomalaisia divisioonia, joiden panosta kaivataan Leningradin valloituksessa.

WIR:ssä on mukana koko asevoimien skaala panssareiden ja yksittäisten tykkien tarkkuudella, vain merivoimat tälle operaatiolle tarpeettomina puuttuvat. Lisäksi mukana on liittoutuneiden Murmanskin saattueet, teollisuus ja kehittyvä sotatekniikka. Saksalainen voi virittää teollisuustuotantoaan, neukkujen puolella pelaavan on osattava siirtää tehtaat Uralin taakse oikealla hetkellä.

Blitzkrieg bop

WIR:n käskyt ovat hyvin yksinkertaisia, periaatteessa siirtymisiä ja tukioperaatioita. Ensin käskytetään maavoimat, hyökätään ja käytetään tykistöä, siirrytään raiteilla ja maitse. Käskyvaiheen jälkeen katsotaan kuinka taisteluissa kävi. Ilmavoimat tukevat maavoimia tai pommittavat kaupunkeja ja lentokenttiä, sekä tekevät erillishyökkäyksiä vihollisen maavoimia vastaan. Raideyhteyksien hallinta on tarpeen nopeiden kuljetusten takaamiseksi, Saksaa helpottaa lisäksi alkupelin blitzkrieg-säännöt.

Maasto ja sää vaikuttavat huomattavasti War In Russiassa kuten aikoinaan itse sodassakin. Luonnollisestikin Neuvostoliitto saa bonusta tuimassa talvisäässä, mutta epäoikeudenmukaisesti myös suomalaiset yksiköt kärsivät samat negatiiviset pakkasen vaikutukset saksalaisten kanssa. Sodan alkuvaiheilla neuvostoliittolaisen pelaajan kannattaa tehdä niin kuin historiassakin: ottaa tehtaat kantoon ja perääntyä Moskovan tienoille. Saksalaisten on taas hyödynnettävä menestys nopeasti tai juututtava pitkään sotaan kenraaleita Talvi ja Lieju vastaan.

WIR:n operaatiot ovat sinänsä selviä ja järkeenkäyviä, manuaali sen sijaan ei ole. Kyllähän siitä pelisäännöt tulevat selville, mutta hyvin suppeassa muodossa. Onneksi mukana on kevyt tutoriaali sekä muutama sivu strategiaa, taktiikkaa ja yleisiä neuvoja. Mukana tuleva skenaarioeditori on kömpelyydestään huolimatta hyvä bonus.

Pitäkää Stalingrad!

Käskyvaiheen käyttöliittymä saa tyydyttävän arvosanan, hiirellä ohjaus on hieman kummallista, mutta siihen tottuu nopeasti. Yksiköiden käskyttäminen on helppoa nuolinäppäimien tai hiiren avulla. Jo käskytetty yksikkö näkyy fiksusti tummempana, annettu reitti sen sijaan näytetään typerästi numeronäppäimistön numerokoodeina.

Taisteluvaihe on toteutettu ergonomiamielessä huonosti: karut viestit taistelujen edistymisestä vilistävät ruudun alalaidassa joko liian nopeasti tai liian hitaasti. Säädettävissä on ainoastaan viestien ruudullaviipymisaika sekä millä johtoporrastasolla viestit nähdään. Viiveen käyttö viestien näytössä on hölmö ratkaisu, tärkeät viestit eivät pysy ruudulla tarpeeksi kauan, tarpeettomat olisi mukava ohittaa heti vaikka hiiren napsauksella.



Kaiken huipuksi raporttivaihetta ei voi ohittaa, se on pakko katsoa loppuun.

Sota on rumaa ja hiljaista

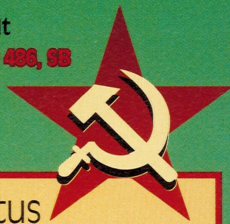
Ihmetyttää myös War In Russianin äänituki, install-ohjelma kyselee kovastikin äänikortteja ja tarjoaa esimerkiksi Rolandia musiikkiin ja SoundBlasteria äänieefekteihin – kuitenkin audiovisuaalisesti tyylikästä alkuruutua lukuunottamatta peli on täysin äänetön.

War in Russia saa kehnot arvosanat myös yleisilmeestään ja rupisesta grafiikasta. Kovan linjan strategistit eivät aina pidä edellämainittuja suuressa arvossa, mutta kyllä näin on, että nykyaikana kökkögrafiikka välttävällä käyttöliittymällä ja huonolla taisteluraportoinnilla ei paljoa innosta kun parempaakin on tarjolla.

War In Russian parhaat puolet ovat sen laajuus ja kokonaisstrategiaan painottuva pelityyli. Ne jotka Grigsbyn suunnittelemista peleistä pitävät, löytävät haluamansa myös WIR:istäkin.

TJ Talasmaa

SSI/U.S.Gold
PC
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: Sound Blaster, Sound Blaster Pro
Laitevaatimukset: 386 tai 486
Ohjaus: H, N
Levytila: 2 Mt
Testattu: PC 486, SB



Toteutus
Käyttöliittymä ja ulkoasu miinustavat muuten laadukasta peliä.

Kynnys
Lyhytpinnaiset älkööt vaivautuko, kompaktista manuaalista asioiden selvittäminen on hankalaa.

Yhteenveto
Grigsby-faneille sitä mitä haluavatkin, muut suhtautukoot varauksella.

Strategiapeli

82



Rujoa rytinää

Selvää on, että jokaisesta menestyselokuvasta täytyy muokata peli, parhaassa tapauksessa useampikin. Alien 3:n oikeudet hankki itselleen Acclaim ja pani Probe-tiimin töihin. Syntyi Megadrive-peli Alien 3, joka nyt ilmestyy Virginiltä Amigalle, vajaan vuoden myöhässä.

Elokuvan kanssa pelillä ei ole juurikaan tekemistä, sillä pelistä päätettiin tehdä tasohyppely-shoot'em-up, vaikka itse elokuva on perin aseeton (eikä siinä juuri pompita pitkin tasojakaan). Sigourney Weawer -mukaelma animoitiin (ihan hyvin) ja pantiin talsimaan pitkin tasoja, jotka miehitettiin tietysti alien-mukaelmilla, jotka ovat pelissä huomattavasti esikuviaan sikiävämpää sorttia. Elokuvasta tutuista vankilasiirtolan asukkeista tehtiin alienien vankeja, jotka on pelastettava ennen kuin on myöhäistä ja massunahkat entistä kalua. Lisäksi kenttiin laitettiin ilmastointikanavia, joita pitkin voi könytä alueen eri osiin.

Peli on jaettu kolmen kentän ryppäisiin, joissa useimmissa täytyy etsiä ja pelastaa sinne piilotetut vangit ja löytää vielä reitti ulos. Joissakin kentissä riittää pelkkä ammuskelu ja exitin löytäminen. Sinne tänne on piilotettu lisää elintärkeitä ammuksia, ja ennen seuraavaa kolmen kentän sarjaa tulee vatsaan... vastaan pakollinen loppu-alien.

Alien 3 ei ole aivan silkka "ammu kaikki mikä liikkuu ja etene" -peli. Tiukka aikaraja ja alituisesti loppumassa olevat ammukset pakottavat pelaajan miettimään oikeaa etenemisstrategiaa. Kun se selviää, kyseisen kentän tahkoaminen muuttuu jatkossa rutiiniksi.

Alienit liikkuvat melkoiseen joutuisaan, mikä tekee pelistä ajoittain jännittävän. Varsinkin kuoleman uhatessa jokainen askel täytyy ottaa varovaisesti liipaisinsormi valmiina, muuten henki menee ja seuraa paluu kentän alkuun.

Aseet ovat riittävän erilaisia. Konepistooli on konepistooli, kranaatteja voi heittää alaspäin meneviin käytäviin ja liekinheitin on mainio grillauskeino lähietäisyydeltä. Viimeisenä muttei vähimpänä on ohjusmörssäri, josta lähtee ammus alienin kuin alienin ryydyttävällä rekyylillä. Tietyissä kohdissa tietty ase saattaa olla muita parempi, yleensä riittää kunhan ammuksia on edes johonkin aseista tarpeeksi jäljellä.

Virgin on ilmeisesti keksinyt helpon ja halvan tavan kääntää Megadrive-pelit Amigalle. Kuvallisesti peli ei ole kovinkaan komea vaan jopa rujo. Ehkäpä tämä johtuu itse elokuvasta, joka sekin oli visuaalisesti edeltäjiään vaatimattomampi. Myöhempien vaiheiden komistukseksi sentään lainataan Gigeria sopivissa määrin. Megadrive-version äänet saivat aikoinaan kovasti kehuja, Amiga-äänet ovat ponnettomat ja onnistuvat sujuvasti latistamaan tunnelmaa.

Amigan Alien 3 on kokonaisuutena viimeistelemätön. Rujo grafiikka ja lepsut äänet eivät peliä vielä välttämättä pilaa, mutta paikoin pelattavuuskin tahmailee. Suht hyvien pelien rupukäännökset masentavat, pystyyhän Amiga parempaankin.

Alien 3:ssa on aineksia hyvään peliin, vaikkakaan elokuvalle uskollisesta toteutuksesta ei todellakaan voi puhua. Vaihtelun puute ja lepsu toteutus sammuttavat peli-innon kuitenkin aivan liian nopeasti.

JTurunen

Acclaim/Virgin
Amiga

Huom! Alien 3 on testattu betaversiona. On mahdollista, että lopullisen version äänet ja grafiikka ja muukin toteutus ovat paremmat. Tarvittaessa pisteisiin palataan. –jt



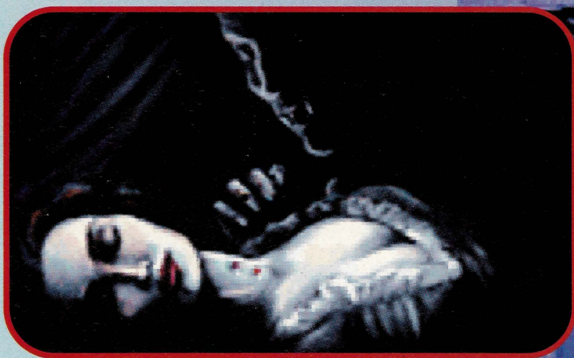
Toteutus
Virginillä ei ole Amiga hallussa. Totaalisuudesta ei ole kyse: viimeistely vain on valitettavasti Virginille ilmeisesti täysin tuntematon käsite.

Kynnys
Pelin perusidea helppo. Aseiden kanssa räpeltäessä menee hetki. Alkuvalikossa yritysten määrän voi itse säätää kolmesta yhdeksään, lisäksi kolme eri vaikeustasoa, joista yksikään ei liian helppo.

Yhteenveto
Keskivertokäännös kehutusta konsolipelistä. Pelattavuus on pääosin onneksi kohdallaan, mutta huomattavasti parempikin käännös olisi ollut mahdollinen. Tsemppiä Virgin!

Tasohyppely/ampuma

70



Kreivin paluu




Annisette rakastaa Alexanderia oikein kovasti.

Software Toolworksin tekemä kauhuvideo Dracula Unleashed on interaktiivista elokuvaa sanan varsinaisessa merkityksessä. Koko peli on itse asiassa videoitu elokuva, jota katsellaan pätkittäin. Siinä välissä yritetään miettiä, mitä pitäisi tehdä ja mihin mennä.

Dracula Unleashed on suoraa jatkoa Bram Stokerin kuuluisalle kirjalle Dracula, jonka lukeminen on suositeltavaa tarvittavan pohjasivistyksen ja henkilöiden tunnistamisen helpottamiseksi.

Mitä täällä tapahtuu?

Teksasilainen Alexander Morris saapuu Lontooseen tutkimaan veljensä Quinceyn salaperäistä kuolemaa. Miten Quincey kuoli ja miksi? Mitkä olivat olosuhteet? Murhattiinko hänet? Draculan lukeneet sen tietävät.

Romanialainen pappi, Isä Janos, antaa Alexanderin kautta rantain ymmärtää, ettei kuolema suinkaan ollut luonnollinen. Janos pitää yhteyttä Alexanderiin sähkeitten avulla ja lähettää heti kättelyssä paketissa valtavan puukon, jonka Alexander tunnistaa Quinceyn puukoksi. Janos myös kertoo, että Quinceyn ystävät voivat auttaa Alexanderia.

Herra Holmwood tutustuttaakin Alexanderin ikivanhan Hades-klubin jäseniin, jotka kaikki ovat tavalla tai toisella olleet Quinceyn ystäviä. Mutta millä saada kaverit kertomaan tietonsa?

Kaiken lisäksi Alexanderin tutkimukset ovat päässeet hiukan hitaasti vauhtiin, sillä hän on tavannut kauniin Annisetten heti Lontooseen tultuaan. Tuskin he ovat ehtineet kihloihin kun Annisetten isä kuolee. Lääkäri väittää, että kyseessä on sydänkohtaus, mutta miksi ikkuna on auki, vaikka on talvi? Ja miksi isän kasvoilla on silkkaa kauhua? Mikä on se rätti, jota isä puristaa käteensä?

Sitä mukaa kun vihjeitä ripotellaan lisää videopätkissä, pääsee pistäytymään yhä useammissa ja useammissa paikoissa. Mutta Quincyn kuoleman selvittämiseen on aikaa vain neljä vuorokautta...

Pätkis

Dracula Unleashed on seikkailupeli, joka etenee elokuvamaisesti, mutta pieninä pätkinä. Käyttöliittymä on yksinkertainen: Alexanderin pitää mennä oikeaan paikkaan oikeaan aikaan oikea esine kädessään. Ei keskustelua, ei esinemanipulaatiota, mutta näppäriä pikku videopätkiä sitten sitäkin enemmän.

Jos tarvittava esine ei ole aktivoituna eli kädessä, videopätkä muuttaa luonnettaan tai on aivan yhdentekevä. Esimerkiksi jos Alexander menee viemään pakettia asianajotoimistoon, mutta paketti ei ole kädessä, hänet vipataan kylmästi ulos. Jos taas paketti on aktivoituna, hän saa lisää arvokkaita vihjeitä. Itse tapahtumien aikana ei esineitä voi manipuloida, vaan esine täytyy ottaa käteen ENNEN kuin menee tiettyyn paikkaan.

Oikeassa paikassa pitää olla täsmälleen oikeaan aikaan tai juonen kannalta tärkeä oikea videopätkä ei käynnisty. Täsmälleen oikeaan aikaan tarkoittaa sitä, että jos menee käväisemään Annisetten luona aamulla klo 7.50 ei pääse sisään, mutta 15 minuuttia myöhemmin kyllä. Tai jos ei mene kello 14 Hades-klubille, ei saa tärkeätä vihjettä kirjakaupasta.

Pelattavaa ei Draculassa pahemmin ole, pohdittavaa sitten sitäkin enemmän. Itse peli koostuu hevospelillä paikasta toiseen menemisestä, tavaroitten laittamisesta käteen ja ovien avaamisesta. Välillä luetaan pari sähkettä ja käydään nukkumaan, ja välittömästi jokaisen tapahtuman jälkeen kirjoitetaan muistikirjaan, mistä ei kyllä sinänsä ole pahemmin hyötyä.

Videopätkiä voi katsella niin monta kertaa kuin haluaa, kunhan ei poistu paikasta välillä. Jos poistuu, ei enää samaa videota näe ja jälleen voi jonkin tärkeä vihje mennä sivu suun.


Videonpätkiä katsottaessa käytössä on jopa nauhurin tapainen.



Susi. Ihmissusi.



Professorista ei enää ole pahemmin apua.



Juliette leijailee levolle.



Niin kaunis nuori morsian on...



Alexander käy taistoon Draculaa vastaan hirmuisin asein.



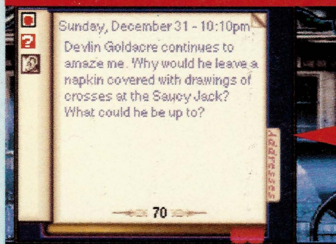
Dracula saa loppunsa vampyyreille sopivalla tavalla.



Ja tämä oli Draculan loppu.



Osoitekirja, josta osoitteen aktivoimalla pääsee hevospelillä paikasta toiseen.



Muistikirjaan kirjoitetaan välittömästi joka tapahtuman jälkeen. Paljon siitä ei kuitenkaan ole hyötyä.



Käytävät paikat ovat kaikki maalauksia, joista on aktivoitavissa vasemmalla olevat kärryt ja oikealla oleva ovi.

Kädessä avaimet.

Inventaarioruutu. Esineitä voi halutessaan hävittää kokonaan.

Videot näytetään pienellä ruudulla monitorin keskellä, ja ne on animoitu poikkeuksellisen sulavasti. Lisäksi "elokuvan" hahmot puhuvat kukin omalla tyylillään, osa selvää Oxfordin englantia, osa kammottavaa cockneytä. Itse Alexander sentään puhuu ihan kunnollista amerikkaa.

Karvat pystyssä

Tunnelmaltaan Irtipäästetty Dracula on kuin paras kauhufilmi. Juoni kiristyy pikku hiljaa, kun kuvaan astuvat kauniit Blooferladyt eli vampyyrittaret ja ihmissudet, ja kun vähitellen selviää, mitä Lontoossa oikein on tapahtumassa. Suotta ei Dracula Unleashed ole saanut "Kielletty alle 15-v" -leimaa kylkeensä.

Pelinä Draculassa on enemmän kuin vähän toivomisen varaa. Mr. Morris kuolee säännönmukaisesti toisen päivän aamuna, jollei hän ole onnistunut edellisenä päivänä suorittamaan kaikkia tehtäviä. Syytä kuolemaan ei anneta, eikä liioin mitään vihjettä tekemättä jääneistä asioista. Ristiriitaisesti manuaalissa varoitellaan liikkumasta yöllä ulkona, kun tosiasiassa Alexander ratkaisun mukaan (I cheated, I confess) kukkuu joka yö ainakin kolmeen. Eikä pirulainen suostu nukkumaan kuuden jälkeen aamulla, mutta kuolee kyllä ylirasituksesta valvotuaan liian kauan.

Pelin voi siis ratkaista vain jos osaa tuurilla seilata paikasta paikkaan täysin oikeaan aikaan. Vihjeitä käyntijärjestyksestä ei anneta, eikä joka paikassa käyntiä voi edes loogisesti päätellä. Että silleen. Jos joku ihminen ihan itse ilman apua pystyy pelin ratkaisemaan, olen valmis syömään olemattoman hattuni.

Pelinä Dracula Unleashed on kammottava, mutta videofilminä se on tunnelmaltaan suorastaan upea. Toivottavasti tulevissa CD-ROM-peleissä saadaan pelaamistakin mukaan, sillä muuten TV:n katselu ja pelaaminen alkavat olla epämukavan lähellä toisiaan.

Tuija Linden

Software Toolworks/Mindscape

PC CD-ROM
Näyttö: VGA, SVGA
Ohjaus: H, N
Ääni: Sound Blaster, AdLib Gold, Soundmaster II, Microsoft Sound System, PAS
Muuta: 4 Mt RAM
Testattu: 486, CD-ROM, SB 16 ASP

Toteutus

Interaktiivinen elokuva, joka kokonaisuudessaan koostuu videopätkistä. Ei paljon pelattavaa.

Kynnys

Kärsivällisyyttä ja pitkää pinnaa sekä yhä uudelleen ja uudelleen yrittämisen taitoa. Ymmärrettävä nopeasti puhuttua ja usein murteellista englantia.

Yhteenveto

Tähän suuntaan pelit ovat todennäköisesti menossa: pelkkää videota ja upeaa stereomusiikkia. Vielä kun peleihin saataisiin pelattavaakin. Turhauttavat aikarajoitukset ja yleinen vaikeus vie pisteet.

Seikkailu

Pelinä **64**

Elokuvana **84**



Valtapeliä keskiajalla

Englannin historiaa värittävät monet aatelissukujen väliset rähinät kruunun hallinnasta. Niistä kuuluisin on Englannissa vuosina 1455–85 käyty Ruusujen sota, jossa Yorkin ja Lancasterin suvut kannattajineen ratkaisivat vallanperimyskiistoja miekalla. Meillä vallanvaihtoriidoissa käytetään kirjoja.

Kuningas on kuollut, eläköön kuningas

Kingmaker pohjautuu Englannissa suosittuun lautapeliin, joka kuvaa sitä, miten aatelisherrat juonittelemalla ja sotimalla pyrkivät saattamaan itselleen sopivan nukkehallitsijan valtaistuimelle. Sekavuudessaan sota hakee vertaistaan: taisteluissa ja juonitteluissa osapuolet saattoivat vaihtua jatkuvasti eikä asiaa lainkaan auttanut rutto, köyhyys ja kirkon sekaantuminen.

Pelin kulku on sinänsä varsin yksinkertainen. Tehtävänä on kaapata sopiva kuningassuvun edustaja valtaansa, tuhota kilpailijat ja lopulta kruunata oma suojatti kirkon avulla valtaistuimelle. Tuohon aikaan ei turhia siekailtu, joten murhat, taistelut ja piiritykset ovat kaikki sallittuja keinoja. Itse asiassa omaa hallitsijaa ei voi kruunata ennen kuin kaikki kuningassuvun nokkimisjärjestyksessä ylemmät jäsenet on päästetty päiviltä. Rutto ja ranskalaisten ja piraattien hyökkäily sotkee välillä suunnitelmia.

Alussa omia liittolaisia on varsin vähän, joten joukkojen organisointi ja ehdokkaan kaappaus ovat ensimmäisiä toimenpiteitä. Pelin edetessä armeijat kasvavat sitä mukaa kun kaupunkien valtauksien myötä saa lisää liittolaisia. Ehdokkaat pääsevät hengestään yksi toisensa jälkeen ja suvut muuttuvat jatkuvasti voimakkaammiksi.

Vihollisia on mukava yllättää pitämällä osaa joukoista ja vasalleista salaisessa reservissä, kunnes sopivan tilanteen tullen heittää ne mukaan taisteluun. Kingmakerissa on myös lähes onnistuttu välttämään Attila-efekti, siis se, että kootaan yksi massiivinen armeija ja liiskataan sillä kaikki vastustajat yksi kerrallaan. Lauman ylläpitoa vaikeuttavat nimittäin virkatehtävät.

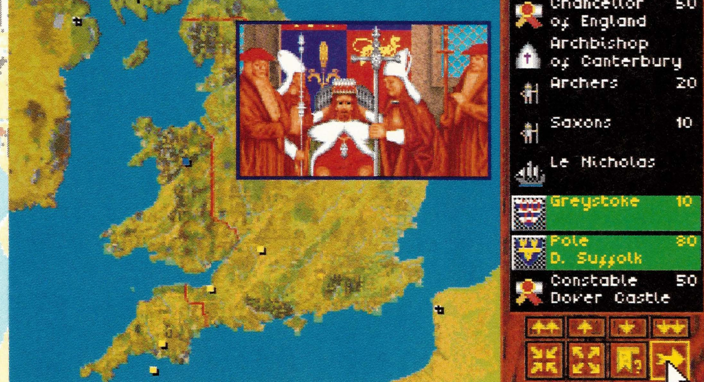
Oletetaanpa, että Cromwellin ansioihin kuuluu Irlannin käskynhaltijan titteli. Cromwellin komennossa on iskuarmeijasi suurin osa. Juuri, kun tarkoituksesi on liiskata Mowbrayn rupusakki surkeine perillisenplanttuineen, tarvitaankin Irlannin käskyhaltijaa Irlannissa. Huiskis ja sinne singahtaa Cromwell ja 60 prosenttia miehistä. Ja niinpä Mowbray liiskaakin sinun pikku joukkosi. Voi iskua julman kohtalon! Mutta tietysti myös vastustajat sinkoilevat pitkin Britanniaa.

Virkatehtävillä keinottelu on tärkeää, sillä esimerkiksi ilman omia kirkollisia liittolaisia ei kuningastaan saa kruunautettua. Mitään todellista juonittelua salaliittoineen ei kuitenkaan mukana ole, joten suurimmaksi osaksi toiminta on vain taistelua ja piiritystä. Taistelut voi jättää koneen hoidettavaksi tai hoitaa ne itse. Taistelusysteemi on kuitenkin hyvin yksinkertainen ja joukkojen iskettyä yhteen pelaajalle jää lähinnä katsojan osa. Salamurhia, lahjontaa ja Sainio-pohjaista mustamaalaalutoimintaa olisi voinut liittää mukaan.

Sekavaa juonittelua

Idea sinänsä on mielenkiintoinen eikä ainakaan minun tietääkseni aiheesta ole ennen tehty peliä. Vahinko, että käyttöliittymä on kovin sekava ja etenkin ensimmäisissä peleissä tapahtumien etenemistä on vaikea seurata. Grafiikka on strategiapeliksi varsin siistiä, joskin värivalikoima olisi voinut olla hieman vähemmän räikeä. Äänimaailma on mitäänsanomaton tunkkaisine lurituksineen ja sekavahkoine puheineen.

Manuaalista löytyy kymmeniä



Kunnon virkojen kerääminen on valtapelissä tärkeää.


Eri liittoutumien armeijat ilmiselvästi havittelevat linnassa lymyilevää hallitsijaehdokasta.



Useampikin kuninkaallinen on väkivaltaisesti lyhennetty.

sivuja historiaa sekä taustatietoja, mutta itse pelin toiminnot on selvitetty vaikeaselkoisesti ja etenkin alussa joutuu manuaalia plaraamaan jatkuvasti. Vihollissukujen määrän voi valita, mutta pelaajia voi olla vain yksi. Pelivuorot ovat sen verran nopeita, että en ymmärrä miksi edes kaksinpeliä ei ole mukana.

Kingmaker lupaa paljon ja osa ideoista onkin toteutettu mielenkiintoisesti, vaikka loppujen lopuksi toiminta jää turhan rajalliseksi. Pienillä viilauksilla pelistä olisi varmasti saanut sujuvamman ja hieman vielä lisäämällä monipuolisuutta olisi tuloksena ollut erikoinen ja toimiva peli. Tällaisenaan kuninkaantekijästä jää hieman puolivillaisen tekeleen maku. Jos ajanjakso kiinnostaa ja kärsivällisyyttä riittää hankalan käyttöliittymän kanssa painimiseen niin pohjalta löytyy vioistaan huolimatta kohtuullisesti pelattavaa.

Kaj Laaksonen

U.S. Gold
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland
Laitevaatimukset: 386SX, 1 Mt RAM
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 5 Mt
Testattu: 486/33, VGA, SB

Toteutus
Grafiikka on paikoin todella kaunista, mutta suurimmaksi osaksi kuitenkin vanhahtavaa ja räikeätäkin. Äänimaailma mitäänsanomaton. Käyttöliittymä olisi saanut olla huomattavasti selkeämpi.

Kynnys
Alussa manuaaliin saa turvautua joka välissä. Pelissä on onneksi mukana puolittainen avustus sekä kuninkaallisten ja aatelisten selostukset.

Yhteenveto
Mielenkiintoinen aihe, joka on kuitenkin toteutettu hieman mitäänsanomattomasti.

Strategiapeli

80

Cardiaxx

Ammu halvalla!

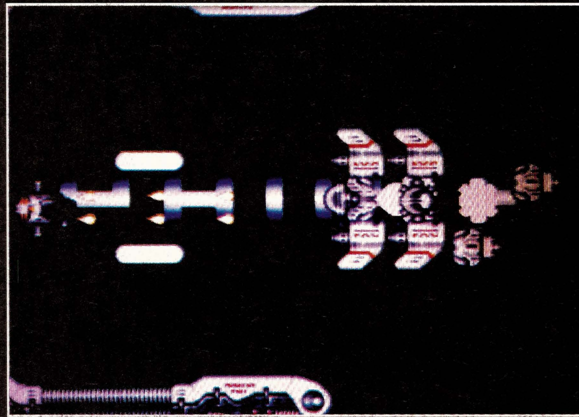
Team 17 jatkaa laadukasta halpapelisarjaansa ammuskelupelillä Cardiaxx, vaikkei peli olekaan Teamin omaa tuotantoa. Cardiaxxista vastaa Eclipse Design.

Klassisesti s'em-upanalyysi aloitetaan tyyliin "taas yksi räiskintäpeli lisää Amigalle muiden jatkoksi". Totuushan kuitenkin on, että hyviä, selkäytimellä veivattavia shoot 'em-uppeja ilmestyy erittäin harvoin. Viime vuonna tilannetta yrittivät kirkastaa Apidya ja Project X, mutta molemmat olivat takkuisia pelattavuudeltaan. Desert Strike pelasti monen räiskijän kesän, vaikkei sitä ehkä voikaan luokitella perusräiskintäpeliksi. Siinähän täytyy jopa ajatella.

Cardiaxx aiheuttaa heti voimakkaan deja vun, eikä pelkästään sen takia, että kyseessä on ampumapeli. Olen nimittäin aivan varmasti vuosia(?) sitten pelannut aivan samaa peliä tai ainakin demoa siitä. Kyseessä ei siis ole todellakaan tuore pelikokemus, mutta missään ei kuitenkaan mainita pelin olevan uusintajulkaisu.

Mitään juonta pelissä ei ole, ja jos olisikin niin kukapa sitä viitsisi lukea. Ilotikulla ohjataan alusta niin vasemmalle kuin oikealle ja tulitusnäppäimellä tietysti ammutaan. Pelattavaa on kahdeksan galaksin verran ja vaiheiden välissä on vielä bonusalue, jossa täytyy tuhota annetussa ajassa mahdollisimman paljon avaruuskräässä. Peli vierittyy sekä oikealle että vasemmalle.

Kaiuttimista korahtaa käsky käydä vihollisaallon kimppuun.



Kyseessä voi olla joko parvi pörräävia metallipallosia tai kentän seinämää kipittävä metallimato, ja ne täytyy tuhota mahdollisimman nopeasti, jotta koko vaiheen saisi sallitussa ajassa selvitetyksi. Variaatiota on melko mukavasti. Jokaisen eliminoidun vihollisen jälkeen peli jakaa bonuksena joko lisäaikaa, parempia aseita tai lisäenergiaa. Vaiheen lopussa lisäksi lymyää loppuhirviö, joka täytyy tietysti tuhota ennen etenemistä.

Team 17:stä pelissä muistuttavat laadukkaat alkukuvat ja hyvätasoiset äänet. Toki pelin taustat ja viholliset liikkuvat nykimättä (50 Hz), mutta sitä tuskin voinee pitää uutisena. Grafiikka sinänsä on selkeää mutta varsin yksinkertaista.

Aluksen ohjaaminen on melkomoista säpinää. Kun tikusta päästää irti, alus ei pysykään paikallaan (eli tausta vierittyy menosuuntaan koko ajan). Ohjausliikkeitä täytyy siis tehdä alituisesti, jotteivat osumat yllätä. Tarkkaavaisuus ei saa herpaantua hetkeksikään, onneksi reunarakenteet eivät sentään kertakosketuksesta tapa.

Peli antaa vaan pari alusta, eikä jatkoyrityksiä tai salasanoja jaeta. Tämän takia pelaaminen on varsin turhauttavaa, sillä samoja vaiheita täytyy jurrata yhä uudestaan, mikä tekee tällaisen "opettele ulkoa vihollisen liikkeet" -pelin nopeasti tylsäksi. Sääli, koska peli sinänsä vaikuttaisi muuten kerrassaan mukavan addiktiiviselta.

Vaikeustaso on ollut ennenkin Team 17:n peleissä ongelma. Niistä on kuitenkin voitu suttjakkaasti julkaista vaikkapa helpotettu remix halpapelinä. Mutta koska Cardiaxx on jo halpapeli, pelattavampaa versiota lienee turha odottaa. Kiitti mulle tsiitti.

JTurunen

Team 17
Amiga 1 Mt
Testattu: Amiga 500, 1 Mt

Toteutus
Siisti ja sutjakka.

Kynnys
Eihän perusräiskinnässä kynnystä sinänsä ole. Vaikea, mutta mukavan vaikea. Alusten loppuminen kuitenkin jysäyttää suoraan pelin alkuun, mikä kypsyttää nopeasti.

Yhteenveto
Onneksi halpiksena julkaistu. Kokeneille shoot 'em-up-veteraaneille vanhojen hyvien aikojen muisteluun. (Silloin kun ei jatkoyrityksistä vielä oltu kuultukaan eikä salasanoista edes osattu uneksia ja autofirekin oli vasta pilke pelintekijän silmäkulmassa.)

Ampumapeli

68





Shadowcaster
MUUTOSTILOJA



Puolisentoista vuotta sitten Amigalle ilmestyi Dungeon Master -variantti The Black Crypt, joka herätti runsaasti ihastusta teknisesti hiotun toteutuksensa ansiosta. Mustan Haudan ohjelmoinut Raven Software on nyt vaihtanut PC-koneisiin ja roolipeliesikoinen sai shadowkasteessa nimen Shadowcaster.

Shadowcaster on toimintapainotteinen roolipeli, jonka myyntivalttina on muotoaan muuttava sankari. Pelimaailma on toteutettu (sattuneesta syystä) hyvinkin wolfensteinmaisella grafiikalla. Lupaava idea ja ohjelmointiryhmä ei aina kuitenkaan riitä.

Huimaa juonenkuljetusta

Olipa kerran Kansa, jonka parhaille pojille jumalat soivat muodonmuuttamisen lahjan. Tämä ei miellyttänyt kadetta rupusakkia, joka teki sopimuksen pahojen jumalien kanssa ja sai myös palkakseen muodonmuuttamisen lahjan. Käryn käydessä syttyi sisällisota, jonka hyvät voittivat nippanappa menettäen kuitenkin muutoskykynsä, jolloin pahat palasivat johtajansa Vesten johdolla ja voittivat uusintaottelun.

Onneksi hyvät jumalat siirsivät Kirt-nimisen lapsen meidän maailmaamme turvaan, ja siellä hän kasvoi isoisänsä kanssa sentti kerrallaan, kunnes eräänä yönä ilmeisesti itse Veste hyökkäsi isoisän kimppuun, joka kuitenkin ennätti palauttaa pojan takaisin satumaahan. Veste on rauhan este, ja näin ollen poistettava päiviltä tramppaamalla läpi vähän yli kahdenkymmenen tason ja tappamalla läjäpäin pahoja muodonmuuttajia.

Yhden hengen ryhmä

Stratocasterissa pahaa vastaan nousee vain yksi sankari, mutta saavutetuista ryhmäeduista ei tingitä: Kirt pystyy muuttamaan muotoaan. Kirt pystyy muodonmuuttamisen lisäksi hiljakseen palauttamaan sekä terveyttään että taikaenergiaa. Vieraiden muotojen käyttäminen, puhumattakaan erikoiskykyjen hyödyntämisestä, verottaa nimittäin Kirtin taikaenergiaa, ja sen tippuessa nollaan hän muuttuu takaisin ihmiseksi.

Rasittavasti pelioptioista ei löydy nukkumista, joten parempi varata jotain tekemistä niiksi ajoiksi kun energianpalautus on korkealla prioriteettisijalla, sillä se kestää semmoisen 15 minuuttia. Joissain paikoissa löytyy rajallisia energianpalautuspisteitä, ja toki taikajuomiakin on tarjolla, joskin tehossa on toivomisen varaa.

Meet The Muut

Perusmuotonsa lisäksi Kirtillä on kuusi muutakin kuorta. Maorin on kuusiraajainen, infrapunasilmillä varustettu leijonasoturi. Pieni ja heikko Caun pystyy parin pikkutaian lisäksi parantumaan kymmenen kertaa Kirtiä nopeammin, ja onpa hänellä vielä parannustaikakin. Opsis on lentävä velho, jonka repertuaarin käyttökelpoisempaan päähän kuuluu ajanhidastus, laajennettu kartoitus ja Kuolonhenkäys. Kahpa taas on sammakko-olio, joka parin vedenalaisen taistelutaian lisäksi pystyy uimaan pinnan alla hukkumatta. Ssair on lentävä tuhokone tulihönkäyksellä ja voimakkaalla hännällä. Viimeinen muttei vähäisin on Grost, kivigolem, joka uskomattoman kestävyytensä lisäksi pystyy satunnaisesti vaikka pilkkomaan kiviseinää.

Kaikki muodot eivät suinkaan ole Kirtin käytössä heti alusta alkaen, vaan ensin pitää löytää pyramidit, joista muoto löytyy. Valitusta olomuodosta riippuen pelissä voi hyppiä, uida, sukeltaa ja lentää.

Turpiin vaan ja onnea

Telecaster on suoraviivainen taistelupeli. Jos se liikkuu, se ta-



Lopullinen voitto on vain muutaman nyrkiniskun päässä.



Shadowcasterissa on kunnon automaattikartoitus.

petaan. Tappelut vaativat minimaalisesti taktiikkaa, eli yleensä seisotaan vastakkain ja mätkitään niin nopeasti kuin ohjelma salli. Muodonmuutoksen ajaksi hirviöt pysähtyvät kohteliaasti odottamaan. Eri hahmojen kyvyt on aika vajavaisesti hyödynnetty: eksoottisempia kykyjä a la infrapunanäkö, telekinesia ja seinien hajoittaminen tarvitaan yleensä kerran, pari.

Muutenkin peruskaavaa on vähän yksinkertaistettu. Normaalistihan näissä peleissä kannetaan selkä vääränä kaikkea tarpeetonta roinaa, mutta 'Casterissa näppeihin jää taikasauvoja (-torvia ja muita), voima- ja terveysjuomia, ongelmanratkaisuun tarvittavia esineitä sekä muutama haarniska ja ase, kuitenkin paljon totuttua vähemmän. Pikku outoutena jokaisella hahmolla on oma inventaarionsa, ja tavaroita ei voi siirtää kuin lattialle tiputtamalla ja muotoa muuttamalla.

Shadowcasterin hirviöiden tekoälykkyysosamäärä on liki nolla. Ne jäävät kulmiin kiinni, törmäävät toisiinsa ja jumittuvat yrittäessään yhtä aikaa käytävään pelaajan perään ja muutenkin välillä tuntuvat unohtavan pelaajan olemassaolon. Niinpä näppärtä pikku pelaaja painelee välilyöntiä ja kilkuttelee shurikeneilla pikku hiljaa hirviöt kuoliaiksi. Veste on varmaan pieni ja köyhä paha, jolla ei ole varaa kuin sekunda-avustajiin.

'Casterin ongelmatkin on ilmeisesti skaalattu näille hirviöille. Kohtasin vain yhden varsinaisen edes vähän aivotyötä vaativan ongelman (joka liittyy sammakoihin ja niiden herkkuihin), muuten probleemit ovat tasoa löydä esine ja sille käyttöpaikka. Niinkuin käsi lyömäasennossa oleva ritaripatsas ja kauempaa nurkasta löytyvä kivimiekka. Ratkaisu ylittää käsityskykyni.





Puhtikoneissa saa toimintaruudun täyttämään 80 prosenttia ruudusta.



Hoo, minä olen ihmissusein kuningas ja styranki.



Järkäleet vastakkain.

Lainatavaraa

Shadowcaster käyttää muodikasta virtuaali-3D-grafiikkaa, mutta sen sijaan että Raven olisi tehnyt oman viritelmänsä, he mennä pyrähtivät koodikauppaan ja ostivat Id Softwaren Wolf3D:ssä käyttämän grafiikkaenginen. Mikäpä siinä, paitsi että etukäteen vihjailtiin pelin käyttävän Underworld-engineä, joka olisi ollutkin parempi ratkaisu. Ihan suora Wolfenstein-klooni ei SCaster kuitenkaan ole. Grafiikkaa on parannettu, mutta kaikki tapahtuu edelleen tasaisella alustalla suorin kulmin. Ihan kivan näköistä kuitenkin, varsinkin sumu-, vesi- ja veriefektit. Vastaan tulevat hirviöt on animoitu muutamalla framella, ja pikselöityvät turhan pahasti lähietäisyydellä. Käyttöliittymä on ihan toimiva ja pelissä on hyvä automaattikarttakin.

Musiikki vaihtuu tilanteiden mukaan, ja pelissä on jonkin verran myös samplattuja efektejä, jotka kuitenkin rajoittuvat lähinnä eri hahmojen ähkäisyihin kun niitä kurmotetaan. Hirviöiden kuolinkorahduksia tai askeleiden ääniä ei korva tavoita. Black Cryptissä homma hoidettiin paljon paremmin.

Väänsin Shadowcasterin läpi muutamassa illassa ihan kiinnostuneena koko ajan, ja itse asiassa pelin loppunäytös tuli lähes yllätyksenä. Mikään klassikko ei Shadowcaster ole eikä edes kovin vaativa projekti, mutta kyllä maailmassa on tilaa helpoillekin peleille. Sääli, että pelin ainoasta uudesta ideasta eli muotoaan muuttavasta sankarista ei ole saatu kaikkea irti.

Nnirvi

Origin/Electronic Arts

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, SB Pro, MPU-401, General Midi
Ohjaus: H, Logitech Cyberman
Kiintolevy: 15 Mt
Muuta: 4 Mt RAM, konesuositus 386/33 tai nopeampi
Testattu: 486/50, SB





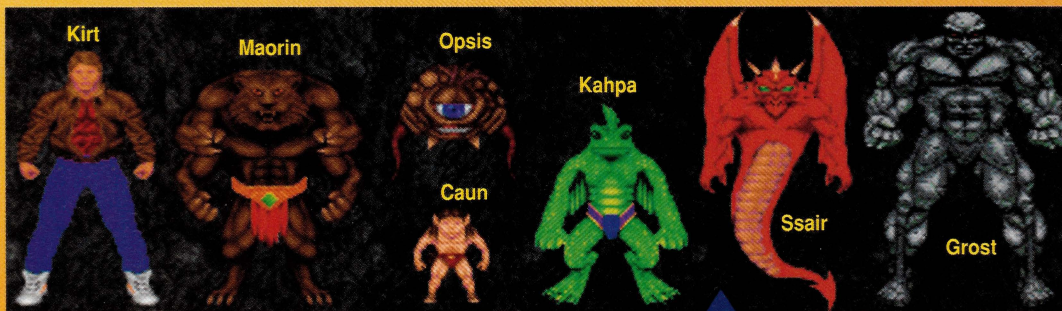
Toteutus
Sujuvaa 3D-grafiikkaa, keskitasoinen äänitausta, ihan kiva käyttöliittymä ja kelpo automaattikartta.

Kynnys
Roolipelaamista uraa vasta aloittaville.

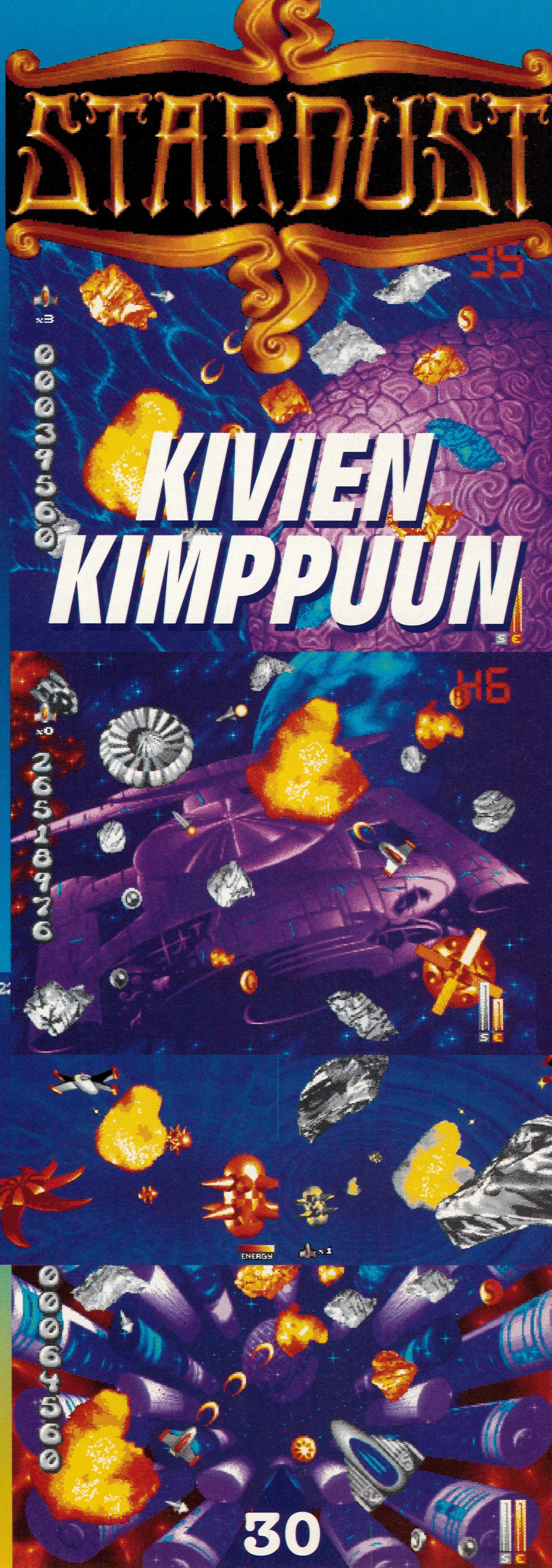
Yhteenveto
Helppo ja jopa liiankin suoraviivainen roolipeli.

Roolipeli

82



KIVIEN KIMPPUUN



Aikoinaan hyvät Amiga-pelit tulivat Englannista, sitten heräsi Saksa ja nyt jyrää Skandinavia. Ja kaksi tämän vuoden ehkä eniten kohua herättänyttä toimintapläjäystä tulee Suomesta!

Olen seurannut Amiga-demoja satunnaisesti. Ilmassa leijuvat pallerot ovat toki parhaimmillaan eteerinen näky, mutta pelimiehenä minua on aina kummastuttanut miksi noihin upeisiin kuviin ei ole yritetty ympätä kunnon peliä. Bloodhouse on tajunnut puutteen ja tuonut destruktion demoruudulle.

Asteroids pelinä on ikivanha ja minäkin olen pelannut siitä varmaan kymmeniä eri versioita, ja niinpä Bloodhousen idea ottaa pelin pohjaksi tuo klassikko ei välttämättä innosta. Toisaalta Asteroidsissa on pelillisesti yksi vahva piirre, joka puuttuu monesta modernista shoot 'em-upista: vaikka jokainen vihollisaalto tuhotaankin periaatteessa aina samalla tavalla, eivät kaksi pelikertaa silti koskaan ole identtisiä.

Stardust alkaa jykevällä starwarsiaanisella introlla. Klassinen mahtipontinen musiikki meinaa pudottaa persuuksille ja ruudussa kaukaisuuteen katoava tarina prinsessa Voi Levin pelastusoperaatiosta naurattaa ihan vilpittömästi. Pahan Schaumundin agentit ovat valepukeutuneet asteroideiksi ja niiden kimppuun on käytävä ennen kuin ne ehtivät vallata koko galaksin. Myöhemmin tarina vie vielä Imatran planeetan liepeille. Huh huh.

Stardust on siis Asteroids-klooni, joten pelin perusidean pitäisi olla kaikille tuttu. Avaruusaluksen ammuksilla pyritään pilkkomaan asteroidit pieniksi. Alus pyörii tikun sivusuuntiin vipuamalla, eteenpäin vääntö tuo alukseen vauhtia ja taaksepäin veto aktivoi suojan. Myöhemmin asteroidien lisäksi vastaan tulee jos minkälaista härveliä, mutta pelin luonne pysyy tietysti samana: tuhoa tai tule tuhotuksi.

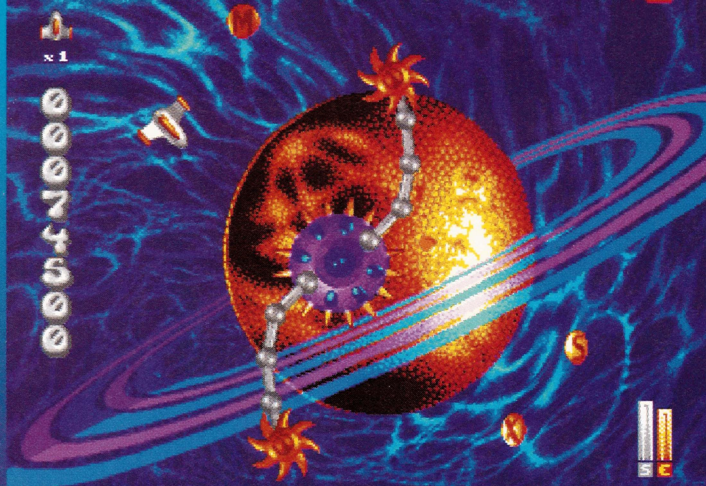
Peli koostuu kuuden kentän ryppäistä/vihollisaalloista, jotka voi selvittää haluamassaan järjestyksessä. Tämän jälkeen seuraa 3D-tunneliosuus, joka täytyy selvittää että pääsee seuraavien kuuden kentän kimppuun. Myöhemmin vaiheitten välillä pääsee myös toiseen erikoistehtävään, jossa on jaossa muutamia lisäelämiä. Tämä tehtävä tuo mieleen toisen peliklassikon Thrustin. Aluksen kontrollit ovat samat kuin asteroidsissa, mutta planeetan vetovoima vetää alusta nyt alaspäin.

Ensimmäiset pelikerrat menevät ihaillessa pelin erinomaista teknistä toteutusta. Taustat ovat upeat ja asteroidit mahtavan näköisiä. Huolimatta kuvallisesta brassailusta koko kuvaruudun pelikenttä on pelattavuuden kannalta yllättävänkin selkeä. Räjähdykset miellyttävät silmää, vaikkakin aluksi saa ihailla vain oman aluksen tuhoutumista: asteroidithan vain hajoavat yhä pienemmiksi palasiksi kunnes häviävät.

Tunnelivaiheen 3D-efekti on erittäin vaikuttava, vaikkakaan pelillisesti kyseinen vaihe ei liiemmin innosta, se kun on sarjaa "Ammu, väistä ja ihaile". Toisen erikoistehtävän vesimäinen tausta on myös hienosti toteutettu ja Thrust-muistelo sopii muuhun peliin paremmin kuin 3D-vaihe.

Tuhoutuessaan asteroidit jättävät jälkeensä runsaskätisesti kolikoita, joita keräämällä voi tankata niin suojia kuin itse aluksenkin energiaa. Myös lisäelämiä on jaossa. Asejärjestelmän tehoa voi parantaa samoin kuin moottorin suihkuvoimaa. Kolikoissa oleva tunnus/kirjain muuttuu tietyssä järjestyksessä, joten lievä taktikointi niitä kerätessä on mahdollista. Jos esimerkiksi suojat ovat lopuillaan, kannattaa odottaa S-kirjainta.

Uusi asesysteemi saadaan tuhoamalla sitä kuljettava alus ja keräämällä sen vapauttama aseikoni. Erilaisia aseita on kaiken kaikkiaan viisi ja niitä voi käyttää vuorotellen. Aseen tehoa lisäävillä G-kolikoilla voi parantaa uuden aseen tulivoimaa jo silloin, kun kyseinen ase ei vielä ole aktivoitu. Pieni mutta mainio yksityiskohta. Pääaseen lisäksi voi yhtä aikaa olla käytössä kaksi li-



säasetta, joista toinen on ohjuskyky.

Kontrollit ovat sujuvat ja älykkäällä suojan käytöllä pelistä pääsee nauttimaan melko nopeasti. Itse asiassa suoja on samalla yksi aluksen vahvimmista aseista: täysi suoja päällä voi hujauttaa melkomoisen härvelin kimppuun ja tuhoa tulee. Kamikaze-hyökkäyksen jälkeen täytyy tosin muistaa kerätä äkkiä muutama S-kolikko.

On turha kuvitellakaan olevansa sosiaalinen eläin tätä peliä pelatessa, tähän pitää uppoutua tosissaan. Mikäli tarkkavaisuus herpaantuu hetkeksikin, aluksia menettää todella sujuvasti. Jokaisella pelikerralla pääsee juuri sopivasti pikku siivun eteenpäin, mikä innostaa. Team 17 -tyyliin peli kommentoi pilotin kykyjä muutamalla sanalla pelin lopussa.

Parantamisen varaakin on. Uudet vaivalla kerätyt aseet eivät aluksi vakuuta. Ilman musiikkia pelatessa pelin äänet ovat aivan liian vaisut ja turruttavat verrattuna muuhun toteutukseen. Kahden nappulan ohjain olisi voitu huomioida: välilyöntinäppäimen hárominen asevalikkoon pääsemiseksi kesken kiivaan taiston turhauttaa. Samanaikainen kaksinpeli olisi myös ollut mannaa.

Asteroids on Asteroids vaikka peliä katsoisi miltä kantilta tahansa. Se on Stardustin ainoa merkittävä heikkous: persoonalliseksi peliä ei voi millään kutsua. Silti juuri Asteroids-vaiheet ovat sen vahvinta antia.

Mitä enemmän Stardustia pelaa, sitä enemmän siitä pitää. Aluksi tuntuu kuin olisi joutunut vahingossa keskelle demoviidakkoa, mutta vähitellen pelin hyvä pelattavuus vangitsee ruudun ääreen. Yllätyksiä on riittävästi ja peli pitää erinomaisesti otteessaan.

JTurunen

Bloodhouse
Amiga 1 Mt
Testattu: Amiga 500



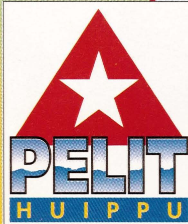
PS. Peli on testattu ns. arvosteluversiona. Minä haluan lopullisen version! –jt

Toteutus
Bloodhouse osaa asiansa. Hyvä Suomi!.

Kynnys
Jos olet joskus nauttinut jostakin Asteroids-versiosta niin hanki tämä. Jos et, hanki silti ja näytä kavereillesi. Vaikea, muttei liian vaikea. Lopullisessa versiossa ilmeisesti salasanasysteemi. Alusten määrän voi pelin alussa valita.

Yhteenveto
Jos tämän pelin kopioit, oveen koputtaa pelitarkastaja ja vie Amigan ilkeiden pahojen konsolien välipalaksi. Ja tämä on tosi! Stardust on nimittäin sen verran hyvä peli, että se ansaitsee tulla hittipeliksi myös Suomessa.

Ampumapeli



90

... JA SITTEN LASKU





Loistavan Tornadon jälkeen Digital Integration mokaa pahasti. Merlin Challenge on alunperin kehitetty Iso Britannian kuninkaallisen laivaston käyttöön "värväystarkoituksiin". Todennäköisesti peli on ollut värvättävien ajanvietteenä odotushuoneessa tai sen käyttö on ollut jotakin muuta yhtä hyödyllistä... Päättivät kuitenkin Digital Integrationilla kokeilla, saisiko pelillä rahastettua vähän ylimääräistä julkaisemalla sen suurelle yleisölle.

Peli alkaa ilmasta. Pelaajan Merlin-helikopteri on laivaston fregatin lähellä, jolle on tarkoitus laskeutua. Pelaajan on lähestyttävä laivaa ja laskeuduttava sille mahdollisimman tarkasti samalla muita helikoptereita väistäen. Aikaa tehtävään on kaksi minuuttia, joka yleensä riittää vallan mainiosti. Myöskään toisista helikoptereista ei aiheudu ongelmia, yleensä ne eivät ole edes tiellä ja jos ovat, niin pienen odottelun jälkeen ne kyllä väistävät.

Kopterin ohjaamineen on yhtä "realistista" kuin Gunshipin helpoimmassa moodissa, eli vaikeaa se ei ainakaan ole. Korkeus pysyy vakiona, ellei sitä erikseen halua lisätä tai vähentää painamalla sopivaa näppäintä. Kopterissa on lentosimulaattoreista tuttu HUD-näyttö, jolle tosin ei suuremmin ole tarvetta. Lähinnä nopeus, korkeus ja kopterin sijainnin oikean laskeutumiskohdan suhteen ilmaiseva symboli ovat tarpeen.

Kun helikopteri on suunnilleen lentokannen päällä, tarvitsee vain varovaisesti liikkua niin että HUDissa kaksi symbolia ovat sisäkkäin, tarkistaa suunta (kopterin nokan on näytettävä oikeaan suuntaan) ja vähentää hitaasti korkeutta. Tämän kaiken oppimiseen menee noin viisi minuuttia, minkä jälkeen voikin sitten katsoa hienon, 100-prosenttisesti onnistuneen laskeutumisensa uusintana ulkoa päin kuvattuna, jonka jälkeen saa vielä tietokoneen arvion laskeutumisesta. Näin siis helpoimmalla tasolla...

Touhua saa hieman vaikeammaksi, sillä vaikeustasoja löytyy kolme. Helpoimmalla tasolla laiva on paikallaan ja tuuli tyyntä. Seuraavalla tasolla laiva liikkuu ja vaikeimmalla laivan liikkumisen lisäksi on sivutuulta. Onnistuneen laskun tekeminen vaikeimmalla tasolla onkin varsin vaikeaa, mutta tuskin siinäkään onnistuminen montaa päivää vaatii, jos viitsii yrittää. Harva kuitenkin jaksaa innostua Merlinistä useampaa tuntia, jos sitäkään.

Itse toteutuksessa ei sinänsä ole mitään valittamista, äänet ja grafiikat ovat ihan hyvin tehty, mutta sisältö puuttuu. Sharewarena saattaa löytyä parempia pelejä halvemmalla.

Merlin julkaistaan kyllä erittäin edullisena, mutta aika ilmainen se saa silti olla tasatakseen suppeutensa.

Lasse Hero

Digital Integration
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: N, J
(Kiintolevy: 700 kt)
Testattu: 386/33, VGA, SB

Toteutus
Grafiikka ja äänet ihan laadukkaita.

Kynnys
Olematon.

Yhteenveto
Joulurahastusta.

Helikopteri"simulaattori"

45



Alienien grillausjuhlat

En koskaan innostunut ylimaallisiin korkeuksiin tämän pelin alkuperäisestä versiosta. Pelattavuus oli jotenkin takkuista ja vaihtelua peli ei juuri tarjonnut. Silti Alien Breedin -92-remixistä on tullut yksi kaikkien menestyksekkäimmistä peleistä brittitantereella ja se on roikkunut halpislistalla kuukausitolkulla. Kysyntä kokonaan uuden version perään on ollut Team 17:n mukaan hirmuinen.

Yhdeksän pitkän rauhaisan vuoden jälkeen (kylläpäs aika menee nopeasti) vanhat tutut Johnson ja Stone pääsevät takaisin mieliharrastuksensa muukalaisgrillauksen pariin, kun avaruussiirtokunta Alfa-5:sta kuuluu hätäsignaaleja. Herrat vahvistettuna liskomaisella Ruffertoolla ja Zollux-robotilla lähtevät matkalle kohti tuntematonta mysteeriä... Pelaaja voi valita hahmon em. neljästä sankarista, mutta kovin suurta käytännön merkitystä valinnalla ei ole. Samanaikainen kaksinpeli on onneksi mahdollinen.

Alien Breed 2 on sokkeloräiskintäpeli, jossa joka puolelta kimppuun käyvät eliömuodot on tuhottava ja samalla pyrittävä suorittamaan annettu tehtävä. Sen jälkeen jokaisesta kerroksesta on vielä löydettävä hissi seuraavaan vaiheeseen. Sinne tänne ripotellut ammusnassakat, avaimet ja ensiapupakkaukset helpottavat etenemistä. Rahaa tarpeeksi kerättyään voi käytäville sijoitelluista tietokonepäätteistä ostaa parempia aseita sekä muita tarvikkeita. Kutakin asetta on tarjolla kolmea vahvuutta, joten rahareikiä riittää.





Vaihtelua on kiitettävän runsaasti vaikkakin itse pelin perusidea pysyy koko ajan samana. Tietyissä vaiheissa on mukana Alien Breedistä tuttu aikaelementti: tehtävän suorittamisen jälkeen maisema alkaa hehkua punaisena ja hissiin on todellakin kipitettävä taatusti suorinta reittiä. Uima-altaat, kuntosalit ja muut sosiaaliset tilat sisältävä kerros huvittaa.

Toteutukseltaan peli on laadukas, mikä ei ole yllätys. Niin äänet, taustat kuin vierityskin todistavat Team 17:n ammattitaidosta. Sitten edeltäjän vihollisten määrä kuvaruudulla on kaksinkertaistunut, ja ne ovat jopa saaneet lisää persoonallisuutta liikkumiseensa. Parasta antia ovat kuitenkin Rico Holmesin tunnelmalliset välikuvat: miehen värien käyttö on ihan oikeasti upeaa! AGA-versio räjäyttänee tajunnan.

Peli alku on vaikea, vasta aseostoksilla käynnin jälkeen pelattavuus paranee. Etenemisen helpottamiseksi peli jakaa salasanoja, mutta ensimmäisen saa vasta seitsemän (!) tason jälkeen. Sinänsä hassua, sillä jokaiseen tasoon on kuitenkin olemassa omat salasanansa (seuraa vinkkipalstaa).

Kun viidellä elämällä varustettuna juoksee kohti hissiä kentän hehkuessa punaisena ja muutama millimetri ennen pelastavaa hissikuilua taso räjähtää alta ja kuvaruutuun mäjähtää raa'asti GAME OVER, hermojuuret tuntuvat irtoavan aivokuorelta. Siinä menivät kerralla kaikki vaivalla kerätyt lisäelämät. Tuntuu kuin peliä olisi keinotekoisesti haluttu vaikeuttaa!

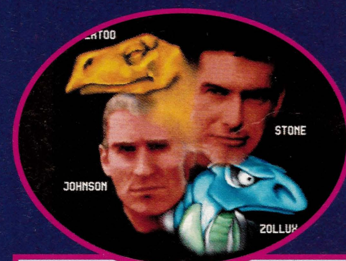
Asejärjestelmä on viimeistelemätön. Yksi ase on nimittäin ylitse muiden, eikä muita viitsi edes ostaa, ellei ole pakko. Tämä vie nopeasti pohjan parempien aseiden keräilyltä, mikä parhaimmillaan on räiskintäpelin suola. Liekinheitin on tosin myös hankittava: sen avulla tukitaan myrkyllistä kaasua vuotava putki tietyssä vaiheessa peliä.

Pelaamisen helpottamiseksi peli huomioi kahden napin ohjaimet: toista nappia painamalla saa näkyviin kartan (sitäkin muuten kolme eri versiota) tai tietokonepäätteen ruudun. Sama onnistuu tietysti entiseen tapaan välilyönti- ja m-näppäimillä. Alt-nappuloita täytyy haroa asetta vaihtaessa.

Alien Breed on yksi tämän vuoden laadukkaimmista toimintapelistä Amigalle, toimintaa ja vauhtia on yllin kyllin. Muutamat ajattelemattomuudet kuitenkin kurjistavat kokonaisuutta.

JTurunen

Team 17
Kaikki Amigat 1Mt
Erillinen AGA-versio
Testattu: Amiga 500

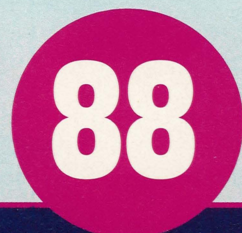


Toteutus
Tadic-Holmes-Brimble-kolmikko on parasta mitä Amigalle pitkään aikaan on tapahtunut. Kunhan vielä joskus se ensimmäinen versio pelistä olisi loppuun asti viimeistelty.

Kynnys
Alku hankala myös kahdesta vaikeustasosta helpommalla, paremmat aseet onneksi parantavat pelattavuutta. Salasanat harvassa.

Yhteenveto
Jotenkin Team 17:n pelit ovat aina niin lähellä mestariteosta. Toisaalta eiväthän remixit möisi niin hyvin jos ensimmäinen versio olisi jo lopullinen. Ärsyttävää!

Ampumapeli





Born to be WILD

Psygnosiksen hiljaiselo Amiga-rintamalla on ohi ja firma näyttää syytävän pelejä markkinoille joulun lähestyessä kiitettävään tahtiin. Prime Mover on moottoripyöräpeli, jossa ajetaan kilpaa maailmanmestaruussarjan malliin.

Heti ensi silmäykseksellä peli miellyttää silmää: Amiga näyttää jälleen kerran kuinka sujuvaksi ja nopeaksi tien kulku voidaan ohjelmoida. Radan vierustat ovat tosin melko autiot, mutta yleisvaikutelma on viimeistelty ja hiottu, ja ensimmäiset kierrokset menevätkin tien poukkoilua ihaillen.

Pelin rakenne on yksinkertainen. Kilpailukausi sisältää kaksitoista lyhyttä kuuden kierroksen kilpailua ja niissä yritetään tietysti päästä kärkisijoille. Mitään aika-ajoja tai muita lisukkeita peli ei tarjoa puhumattakaan kaksinpelimahdollisuudesta. Ennen kilpailua voi sentään valita viidestä pyörästä mieluisan ja kyseiselle radalle sopivimman. (Mitä nopeampi pyörä, sitä hitaampi kiihtyvyys.)

Ensimmäiset radat ovat helppoja, mutta yhtäkkiä jopa hyvällä ajolla sijoittuminen kärkisijoille on todella vaikeaa. Toisaalta pelitilanteen voi tallentaa (jokaisen menestyksekkään) kilpailun jälkeen, joten tietylle radalle hyytyminen ei ole kovinkaan kohtalokasta. Samalla peli tallentaa kierrosajat, mutta vain sekunnin tarkkuudella. Tämä lopettaa ennätystehtailun alkuunsa.

Muut ajajat jurnuttavat suorat oudon hitaasti, mutta pyyhältävät kurvit hirmuista kyytiä. Tämän takia jännittäviä kaksinkamppailuja ei juuri tule; muitten kilpailijoitten ohi vain suhahtaa ja seuraavassa kurvissa juuri ohitettu vilahtaa helposti uudestaan ohi (silmänräpäyksessä). Kilpailijoiden lisäksi radalla on sunnuntaiajajia, joiden ohittaminen ei paranna sijoitusta, mutta piristää kisaa.

Ohjattavuus on varsin hyvä, vaikkakin tiukoissa kurveissa vauhtia täytyy hidastaa turhan paljon tiellä pysyäkseen. Ehkä realistista, mutta vauhdin hurmaa haihduttavaa. Tien reunuksien kolhiminen ei vaurioita pyörää mitenkään, mutta meno sentään hidastuu hetkeksi.

Ajot kaahataan kahdessatoista eri maassa. Ratojen nimet muistuttavat esikuviaan, mutta niiden oikeellisuudesta minulla ei ole tietoa (= epäilen). Englannissa ajetaan Isle of Womanin radalla, joten huumoriakin on peliin saatu ympättyä. Sääolosuhteista poutasään lisäksi tulevat tutuksi ukkosmyrsky ja sumu. Viime mainittu tuo mieleen Lotus 2:n.

Prime Moveriin olisi voitu kehitellä simppelin kolikkopelimäisen kaahailun lisäksi edes aavistuksen verran syvempi pelivaihtoehto. Paremman pyörän hankkiminen voittorahoilla, osien osto ja pyörän virittely kilpailu kilpailulta tai kausi kaudelta olisivat olleet tervetulleita. Minä olisin tietysti vielä halunnut potkia ja töniä ohitettavia.

Erinomaisen viimeistelynsä takia Prime Mover innostaa aikansa, mutta pelin halpapelimäiseen sisältöön kyllästyy ennen pitkää. Jostain kumman syystä peli kuitenkin rentouttaa, mikä sekin on saavutus.

JTurunen

Psygnosis
Amiga 1 Mt
Huomioi lisälevarin
Testattu: Amiga 500

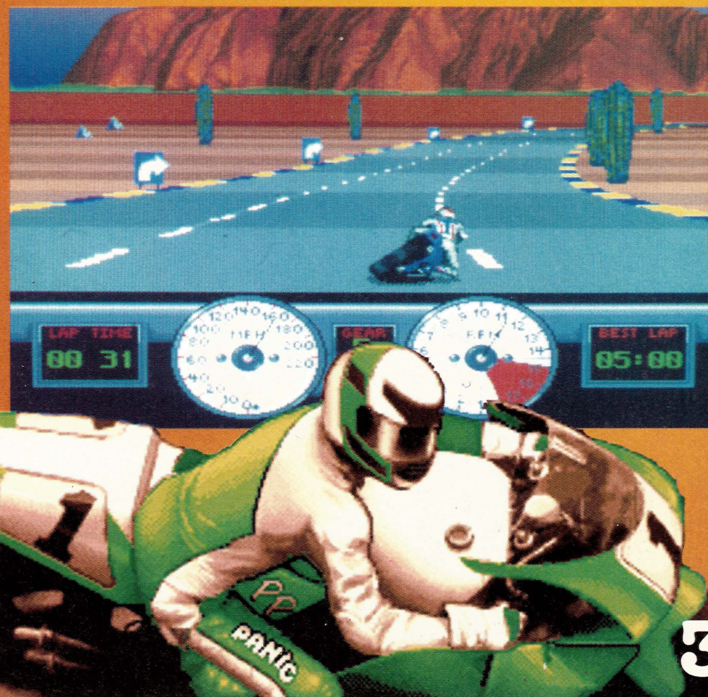
Toteutus
Tien vieritys ah niin sujuvaa, sulavaa, nopeaa ja pehmeää. Äänet moottorin pärinää.

Kynnys
Pelin kolikkopelinomainen ajotuntuma ei juuri opettelemista vaadi. Ensimmäiset radat helppoja, tiellä pysyy hermostumatta. Automaattivaihteet aloittelijalle, käsivälitteiset kokeneemmille.

Yhteenveto
Viimeistelty yksinkertainen ajopeli, joka toimii hyvänä rentoutumiskeinona raskaamman kaliberin pelien lomassa. Taidanpas lähteä tästä ratakierrokselle...

Ajopeli

78





HIEKKA PÖLLYÄÄ

●● Elokuun 2. 1990 herra Husseinin tankit vyöryivät Kuwaitiin. Viisi kuukautta myöhemmin, 15. tammikuuta 1991, vyöryi paikalle Yhdysvallat ja Myrsky Aavikolla alkoi. Niin että tervetuloa lentotukialus USS Theodore Rooseveltille, herra luutnantti!

Aavikkomyrsky ei mennyt ohi ilman sivuvaikutuksia: muutamia kuukausia Persianlahden sodan päättymisen jälkeen Ed Scio aloitti Combat Air Patrolin koodaamisen, ja vain kahden vuoden jälkeen voivat amigistit nauttia kunnollisesta Persianlahden sotaan pohjautuvasta taistelulentosimulaattorista.

Kaksi konetta istui kannella...

USS Theodore Roosevelt on merkittävä osa Yhdysvaltojen lentotukialusarsenaalia. Combat Air Patrol antaa mahdollisuuden lentää kahta sen konearsenaaliin kuuluvaa tyyppiä: joko Grumman F-14 Tomcatia, jonka aseistus käsittää vain ilmasta-ilmaan-ohjuksia tai McDonnell-Douglas F/A-18 Hornetia, johon sopivat Sidewindereiden ja Sparrowien lisäksi kaikki ilmasta-maahan-vimpaimet. Tomcat on tarkoitettu lähinnä puolustustehtäviin, kun taas Hornet lähes yksinomaan hyökkäykseen. Tehtävät suoritetaan 1–5 koneen voimin, esimerkiksi neljän koneen tehtävässä on yksi Hornet hyökkäämässä, kaksi Tomcatia saattamassa ja A-6 Intruder tukemassa (elektroniset vastatoimet). Pelaaja tosin voi lentää vain Tomcatilla tai Hornetilla.

Vähemmän kokeneet pittipilotit voivat ennen kampanjaa harjoitella lentämistä monipuolisesti aina katapulttinoususta lähtien. Harjoittelu kannattaa, jos esimerkiksi lentotukialukselle laskeutuminen niin yöllä kuin päivällä ei ole hanskassa. Pelaaja voi lisäksi valita helpotuksia, kuten ehtymättömät pommit, rajoittaa taivaalla olevien vihollliskoneiden määrää ja muutenkin pettää itseään.

Operaatio Aavikkomyrsky

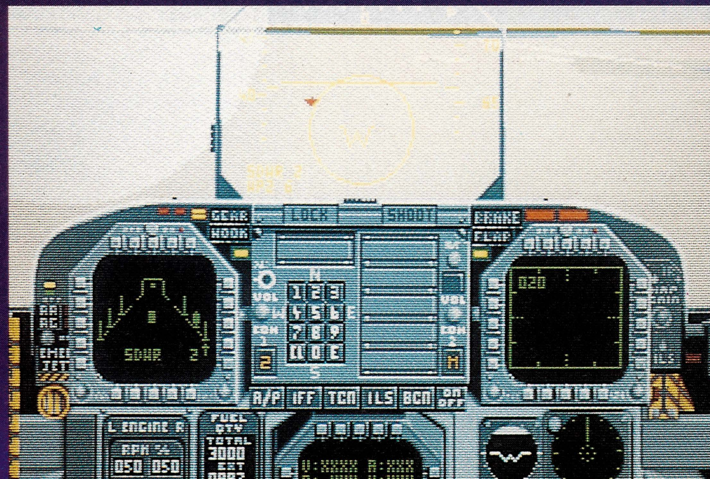
Aamu alkaa käskynjaolla, jossa päivän lentotehtävät käydään läpi. Kampanja alkaa sodan ensimmäisestä päivästä ja etenee päivä kerrallaan. Pelaajan tehtävänä on taistelulentojen lisäksi siirrellä yksiköitä (lähinnä leikkikoulun piirustuskilpailun voittaneella) taktiikkakartalla. Outoa kyllä, irakilaiset joukot eivät näyttäneen liikkuvan lainkaan. Sääpalvelu kertoo näkyvyyden kohteessa, jonka jälkeen tutkitaan TAMPSista (Tactical Aircraft Mission Planning System) lentoreitti. Waypointteja saa maun mukaan lisäillä, muuttaa tai poistaa.

Tankkauskoneenkin reitin saa korjata mieleisekseen. Menovesi yleensä kyllä riittää, kunhan ymmärtää olla lentämättä jälkipolttimet punaisena koko matkaa. Reitti pitäisi tietysti valita mahdollisia uhkatekijöitä vältellen, joskin sitä vaikeuttaa niiden kuvaaminen varsin korneilla figuureilla, joista saa lähinnä arvailla, mitä ne esittävät. Ehkäpä taktisessa kartassa ja TAMPSissa olisi voitu käyttää hieman uskottavampaa esitysmallia, jolloin peli olisi ollut äärimmäisen nautittava. Esimerkiksi IT-pattereiden ja lentokenttien sijainti ei ruudulta juuri selviä, siksi niitä kai onkin kaikkialla? Kuorrutukseksi lätistyneeseen kakkuun on toki laitettu kaikenlaisia pyörityksiä ja zoomauksia, joiden käytännön hyöty kuitenkin on olematon.

Jos tehtävä ei jostakin syystä kiinnosta, sen voi sivuuttaa hakemalla vapautusta. Jos tätä tekee liian usein, sankaripilottia odottaa sotaoikeus Norfolkissa. Mikäli tehtävän aikana joutuu turvautumaan liian moneen heittoistuinpelastukseen, odottaa siirto takaisin toimistorotaksi (kroppa kun ei kestä miljoonia singahduksia). Kiva realistinen lisä.

Avaimet ilmaherruuteen

Kukin tehtävä vaatii siihen sopivat aseet. Tomcatiin kelpaavat vain A/A-ohjukset, joita on kolmea tyyppiä: AIM-9M Sidewinder, AIM-7 Sparrow ja jyhkeä puolen megataalan AIM-54 Phoenix, joka lentää yli 5 Machin nopeudella. Sinänsä Phoenixin 150 mailin kantomatkasta ei ole oikein hyötyä, hyökkäyksiä kun ei voi suunnitella niin pitkille matkoille. Tiedustelumatkoja Tomcatilla voi tehdä ottamalla hangaarista mukaan rungon alle kiinnitettävän kameran. Sillä voi kuvata tarkasti noin minuutin mittaisen pätkän halutusta kohteesta pelkästään yli lentämällä, ja tätä materiaalia käytetäänkin joidenkin tehtävien



Janon maa! Janon maa!

alustuksessa.

Hornetiin voi lastata Sidewindereiden ja Sparrowien lisäksi A/G-ohjuksia riittävästä arsenaalista: TV-ohjattu AGM-62 Walleye, tutkantappaja AGM-88A HARM, AGM-65 Maverick, meren pintaa kyntävä AGMA-84 Harpoon tai maaversio AGME-84 SLAM, Zuni-raketit ja vielä normaali valikoima pommeja Mk.82:sta Mk.84:een on tarjolla, hidastuksella tai ilman. Näistä löytyy vielä pari laserohjattuakin mallia, jotka saa sujautettua vaikka teltan räppänästä sisään. Lisäksi molemmissa koneissa on 30 mm:n Vulcan M61 -konetykki pienempää mellastamista varten.

Irakin ilmavoimiin kuuluu seitsemän konetyyppiä näitä normaaleja venäläisiä ja ranskalaisia vientituotteita, ja kyllä niistä vastusta saa.

Mieluummin yksin kuin kaksin

Tomcat on uskomattoman ketterä kone, eikä Hornetkaan mikään lentävä Typhoon-halli ole. Lentäminen on helppoa ja uskottavan tuntuista (tosin en ymmärrä sitä, miten peräsimellä kääntyminen 2 Machin vaakalennossa muka onnistuu käytännössä). Toinen omituisuus on Hornetin edistyksellinen uhkaindikaattori, josta tolkun saaminen tiukassa tilanteessa on hyvinkin toivotonta.

Hornetin Multifunction Displayssa bonuksena on laskeutumista valmisteleva moodi, jolla on helppo paikantaa lentotukialus (joka ei nimittäin onnistu reittipisteitä seuraamalla). Vaikka molempien koneiden HUDeista löytyy vielä ILS, niin ei Rooseveltille laskeutuminen silti mitään herkkua ole.

Etukäteen kuulemani mainostukset älykkäistä siipimiehistä on syytä jättää omaan arvoonsa. Siipimiehet osaavat kyllä omatoimisesti ilmoitella radiolla tekemisistään, lentää reittien mukaan, hyökätä ja poistua sekä vetäytyä osuman saatuaan, mutta siihen tekoäly sitten jääkin. Usein olisin toivonut hieman enemmän omatoimisuutta, ja toisaalta tuntui jopa siltä, että on parempi lentää yksin kuin siipimiehen kanssa.

Combat Air Patrolissa on jopa radioliikennettä. Vaikka kanavia on viisi (muun muassa ilmatankkauksen järjestämistä varten), eetterissä on silti oudon hiljaista, pakollisia laskeutumisviestejä ja siipimiesten jorinoita lukuunottamatta. Kun kone on tulessa, kannattaa muistaa SAR-kanava, jolla ilmoitetaan paikka pelastusyksiköille. Ilman SARia pilotti päätyy yleensä vähemmän alhoiselle irakilaiselle vankileirille.

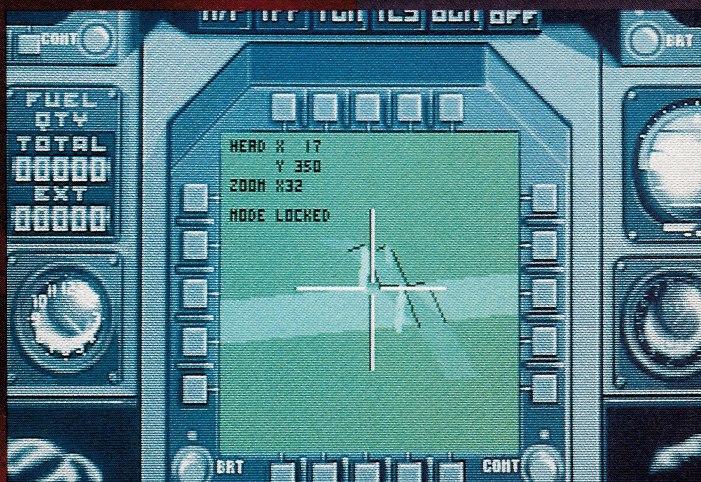
Kannattaako sotiminen?

Grafiikka pelaa hienosti. Täytetty vektorigrafiikka on näyttävää kaikessa yksinkertaisuudessaan (ja siitä johtuvassa nopeudessaan). Kuvakulmia on enemmän kuin tarpeeksi, jopa pommin kyytiin pääsee. Manuaali on kohtuulliset 150 sivua paksu.

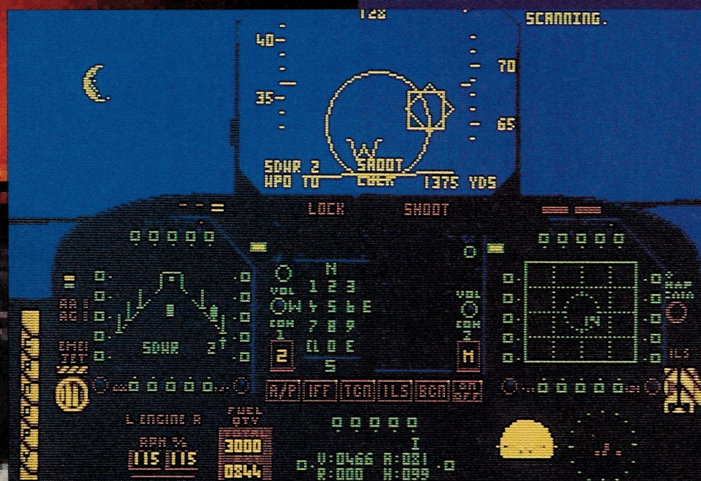
Pelin rakenne on kivan progressiivinen, lentämistä saa harjoitella neljällä tasolla: instant flight (sunnuntaisuhailua), training (ase- ja lentoharjoittelua päivällä ja yöllä), single mission (harjoitustehtäviä joka makuun) ja campaign (kaikkien sotien äiti). Ajannopeutus ja ohjusten ohjausjärjestelmä hakee vertaistaan (ottaen huomioon sen, että pelaajan tarvitsee huolehtia sekä pilotin että aseupseerin töistä), ja muutamissa kuvakulmissa oli g-voimia ihan oikeasti. Äänipuolikin on hoidettu hyvin.

Combat Air Patrol ei ole lajityyppinsä ehdotonta eliittiä, mutta hyvin lähellä sitä. Psygnosis-tiimi on tehnyt lähes sen, mitä on pitänytkin tehdä. Vaikka TAMPS on outo ja taktinen kartta hyvä vitsi, Combat Air Patrol on mitä nautittavin taistelulentosimulaattori. Huippupisteet jäävät saamatta juuri muutamien pienten, mutta harmillisten töppien takia.

Timo Laitinen

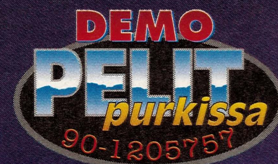


Yksi silta liikaa (muttei kauan).



He lentävät öisin.

Psygnosis
Amiga 1 Mt (tukee lisälevaria)
Ohj: H, N, J
Testattu: A500 + 512 kt



Toteutus
Vauhtia ja vipinää aivan riittämiin: tämä ilmenee muun muassa näppäimistön nappien pienuutena.

Kynnys
Alkuun vaikea, ongelmia vasta-alkajille tulee lähinnä laskeutumisessa. 150-sivuista kuvakirjaa ei voi kynnykseksi sanoa.

Yhteenveto
Nykystandardien mittainen lentosimulaattori

Lentosimulaattori

89

Galaktinen ruumis lyö

Body Blows

Ei ipä mennyt kuin tovi edellisestä Team 17:n hakkaa päälle -pelistä, kun jo uusi versio aiheesta iskeytyi kouraan. Body Blows Galactic on mitä varmin listahitti – ainakin Englannissa.

Lyhyt pelintekoaika selittyy melko pitkälle sillä, että pelin perustana on käytetty surullisenkuuluisan edeltäjän valmiita ohjelmointikikkoja. Ilmeisesti on haluttu keskittyä pelattavuuden parantamiseen turhan bitinväännön sijasta.

Body Blow'sta tutut Dan ja Junior osallistuvat intergalaktiseen hypermittelöön galaksinmestaruudesta paikallisten mestareiden kanssa. Maapallon lisäksi vieraillaan monilla muilla planeetoilla. Titanican teknologiaplaneetalla majailevat Techno ja Laser (kas kun ei Vääpeli). Planeetta Eclipse on siitä outo planeetta, että se ei pyöri. Siellä asustavat tulikuuman vyöhykkeen Inferno ja jäisen pallonpuoliskon Warra. Esihistorialle haiskahtava Gellorn-5 muistuttaa Jurassic Parkia. Sen kovimmat taistelulajien taitajat tottelevat nimiä Dino ja Dragon. Miasma on henkiolentojen (energiamassoja ohjevihkosen mukaan) kohtauspaikka ja galaksin mestaruutta havittelevat Phantom ja Puppet ovat pelin oudoimmat hahmot. Naisten hallitsema Feminion taas suoltaa armottomimmat amatsonit Azonan ja Kai-Tin.

Body Blows Galactic muistuttaa kovasti edeltäjäänsä. Kontrollit ovat samat eli nappi pohjassa ilotikkua nytkyttämällä saadaan aikaan erilaisia liikkeitä. Superkyky aktivoidaan pitämällä tulitusnäppäintä hetkonen pohjassa. Tällä kertaa kuka tahansa voi pelata millä tahansa hahmolla mitä ja ketä tahansa vastaan. Edeltäjästä tuttu neljän ja kahdeksan pelaajan turnausmahdollisuus on tietysti säilytetty.



Kolme eri vaikeustasoa takaavat tarpeeksi pelattavaa. Jokaiselle hahmolle on lisäksi totuttuun tapaan oma loppukuvansa. Animaatio on parhaimmillaan sujuvaa, mutta joidenkin hahmojen kohdalla koomista. Toisaalta pelin nopeus on tärkeämpi kuin lisäanimaatioruudut; tällaisenaankaan peli ei nimittäin ole mikään hyperturbo.

Palattavuus on onneksi saatu hiottua riittävän sujuvaksi myös yksinpelissä. Iskut osuvat ja superkykyäkin ehtii käyttämään, mutta silti yksinpelinä Galactic alkaa maistua nopeasti puulta. Ottelut ovat turhan epätasaisia, eivätkä yksinkertaiset kontrollit jaksa pitää otteessaan. Napin painaminen pohjaan superkyvyn jysäyttämiseksi on tylsää verrattuna Streetfighter II:sta tuttujen ilotikkuyhdistelmien opetteluun.

Kaksinpelinä Body Blows Galactic on parhaimmillaan ja turnausmahdollisuus on yhä erinomainen idea. Tiettyjen hahmojen usvaiset kyvyt tuovat peliin sopivasti persoonallisuutta vaikka tämän hetken kolutuinta lajityyppiä kalutaankin.

Body Blows Galacticin julkaiseminen näinkin pian Body Blowsin jälkeen tuntuu rahastamiselta. Järkevämpää olisi ollut alunperin hioa jo ensimmäisen version pelattavuus kohdalleen kunnollisella pelintestauksella ja julkaista se vasta nyt. Käyttihän Capcomkin Streetfighter II:n (pelkkään) pelintestaukseen huhujen mukaan vuoden.

Osittain tuo kiire näkyy myös pelin taustagrafiikassa: se ei ole niin viimeisteltyä kuin edeltäjässä. Lieneekö osasyynä myös se, ettei maestro Rico Holmes ole Alien Breed 2 kiireiltään juurikaan Body Blows Galacticiin ehtinyt paneutua.

Hakkaamispelejä harrastava tuskin pettyy Body Blows Galacticiin, vaikka kyseessä onkin enemmän vanhan päivitys kuin uusi peli. Streetfighter II on silti pelidesignin ykkönen. Kunhan siitä vain saataisiin Amigalle nopea ja näyttävä turboversio.

JTurunen

Team 17
Kaikki Amigat 1 Mt
Erillinen AGA-versio
Testattu: Amiga 500

Toteutus

Body Blows Galactic on tekniseltä toteutukseltaan edeltäjänsä veroinen. Peli on saatu ahdettua kahdelle levykkeelle, mikä lisää käyttömukavuutta.

Kynnys

Pelattavuus on kohdallaan ja kolme eri vaikeustasoa helpottavat peliin pureutumista.

Yhteenveto

Huolimatta toimivuudestaan Body Blows Galactic ei innosta yksinpelinä tarpeeksi. Turnausmahdollisuus pelastaa paljon. Rahastamisen makua? Tuleekohan Body Blows Universum heti joulun jälkeen?

Beat 'em-up

85



Pieni talo preerialla

Jos maailman pitkäveteisimmälle pelille pitäisi antaa palkinto, SimFarm olisi ehdottomasti ehdokaslistan kärkisijoilla.

SimCityn maineella on ratsastanut jo monta peliä, eikä yksikään niistä ole yltänyt esikuvansa tasolle, ei edes lähelle. SimEarth, SimLife, SimAnt, SimNirvi. SimCityn jälkeen Sim-prefiksi on merkinnyt kerta kerralta pahempaa rimanalitusta mitä tulee peliin ja etenkin sen pelattavuuteen. Seuraavaksi lienee vuorossa SimGame.

SimFarm on SimSarjan tähänastinen pohjanoteeraus. SimFarm, "SimCityn maalaisserkku" viittaa SimCityyn myös suoraan eikä vain nimensä kautta. Tilan lähettyvillä sijaitsee pieni, huomattavasti SimCityn näköinen kaupunginpoikanen, joka kasvaa ja kehittyy pelaajan maatilan menestyksen myötä.

Pelin kuolettavan tylsyyden voisi miten kuten ymmärtää, jos pelistä olisi edes yritetty tehdä tarkka ja realistinen. Tällöin sitä voisi käyttää edes maatalouden periaatteiden itseopiskeluun. Mutta mitä mieltä on maatilasimulaatiossa, jossa omenoita istutetaan ja korjataan pellosta kuin perunoita, leikkuupuimuri maksaa yhtä paljon kuin traktori, samaa puimuria käytetään sekä mansikoiden että maapähkinöiden korjaamiseen eikä karkuun päässeitä elikoita saa pois kaalimaalta kuin myymällä ne lihoiksi?

Ainakaan tämä peli ei kohenna pelaajiensa käsitystä maajusseista, joiden ei SimFarmin ohjelmoijien mielestä tarvitse kuin istua pellon laidalla ja katsella, kun perunat kasvavat. Tietokoneen ruudulla pinaatinvarsien tuijotus alkaa tosin kyllästyttää noin puolen sekunnin kuluttua. Ja jos pelto käy liian kosteaksi, väännetään kasteluojan hana kiinni (peli ei tunne salaojia) ja taas maa kantaa raskaammankin traktorin. Pellolle voi tietysti eksyä myös tuhohyönteisiä tai rikkakasveja, mutta niistä selviää ropsauttamalla vähän myrkkyä kasvien niskaan. Ah ja voi tätä loputtomien älyllisten haasteiden tulvaa.

Maatilansa voi sijoittaa eri puolille Yhdysvaltoja (Alaskaa ja Havaijia lukuunottamatta), jolloin alueen lämpö-, tuuli- ja sadeolosuhteet muuttuvat. Lisäksi peli sisältää joukon valmiita maatiloja, jotka pitää pelastaa jostain pinteestä. Hyvä niin, sillä näiden valmistilojen avulla voi pitkästyä myös suurtilan isäntänä. Kenenkään kärsivällisyys ei riitä oman pikkutilan kasvattamiseen näihin mittoihin.

Myös pelin tekninen toteutus onnahtelee tai pikemminkin rojahtaa mahalleen. Näytöllä vipeltää kaikenmoista pikku häiriötä, musiikki on suorastaan kammottavaa, eikä kohdistin aina tartu liikuteltaviin esineisiin. Myös ohjelman tekojunttius on omaa luokkaansa. Ohjelma kylvää oletusarvoisesti maissia heti edellisen sadon korjattuaan, vaikka taivaalta sataa lunta! Jos pelaaja istuttaa kaksi palstaa peräjälkeen, mutta tilalla ei ole kuin yksi traktori, ohjelma vuokraa kaupungista toisen traktorin sen sijaan, että pelaajan oma traktori kylväisi ensin toisen ja sitten toisen palstan. Pelaajan maatalouskoneet eivät myöskään löydä suoraan perille vaan jäävät jumiin pienimmänkin esteen taa kunnes hetken pyörittyään teleporttaavat pellolle.

Pelistä kannattaa myös mainita, että sitä on turha edes yrittää pelata ilman välimuistiohjainta. Ilman välimuistia kiintolevyn laakerit katoavat pikkuhiljaa savuna ilmaan.

Jyrki J.J. Kasvi

Maxis
PC
Näyttö: EGA/VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: 486, Sound Blaster Pro



Toteutus
Huono, kehno, avuton, jne.

Kynnys
Helppo alottaa, mutta manuaalista joutuu opiskelemaan pitkät pätkät ennen kuin tilan talouden saa tasapainoon.

Yhteenveto
Unohtakaa koko juttu. Jookos.

Simulaatio

28



SAM & MAX HIT THE ROAD

Elukat kahjossa gorillajahdissa

Sam ja Max ovat koira ja jänis, jotka kutsuvat itseään freelance-poliiseiksi, koska se antaa heille oikeuden tehdä miltei mitä tahansa. He toimivat uskoen suojelevansa yhteiskuntaa, mutta itse asiassa tärkeämpää on kuitenkin hauskanpito, eivätkä he pahemmin välitä kohtaamiensa rikollisten perustuslaillisista oikeuksista.

Sam & Max on itse asiassa sarjakuva, jota on alunperin julkaistu kalifornialaisen taidecollegen lehdessä 1980-luvun alussa, 1987 siitä tehtiin sarjakuvakirja. Uusin painos on Marvel Comicsilta 1992.

Ne onnekkaat, jotka ovat saaneet lukea LucasArtsin julkaisemaa uutislehdykkää eivät ole voineet välttyä Samin ja Maxin kohellukselta. Numero numerolta nämä rakastettavat sarjakuvasankarit ovat romuttaneet kaikkea mahdollista autoista elokuvajuoniin.

Enää eivät toverukset tyydy paperiesiintymiseen, vaan kohellus on siirretty tietokonemuotoon tuttuun Lucas-tyyliin. Varokaa kissat ja kantrilaulajat!

Väkivallan virkamiehet

Läheisestä tivolista on kadonnut paikan suurin kassamenestys, gorillamainen Bigfoot (joka myös lumimiehenä tunnetaan). Rakkaat freelance-poliisimme Sam ja Max saavat tehtäväkseen tutkia asiaa ja palauttaa kadonnut eläin omistajilleen. Ison rumiluksen löytäminen ei kuitenkaan osoittaudu mitenkään helpoksi tehtäväksi ja tiekilometrit juoksevat sankareiden DeSoton alla Pohjois-Amerikkaa kierreltäessä.

Matkallaan kumppanukset kohtaavat mitä erikoisimpia turistihoukuttimia ja henkilöitä, jotka saavat tuta dekkareidemme raivokkaan tutkimustyylin. Suorasukainen toiminta ja kursailemattomuus ovat Samin ja Maxin mottoja. Erityisesti Max on aina valmis pahoinpitelyyn tai voimalliseen suostutteluun.

Piirroselokuva kaikilla mausteilla

Vanha tuttu käyttöliittymä on kadonnut, poissa ovat valikoitavat verbit ja inventaario. Alkuepäilyksien ja puolittaisen paniikkihäiriön jälkeen uusi systeemi paljastuu Sierralta kopioiduksi. Mainitun firman pelejä vääntäneelle totuttelu ei kauan kestä, ja pian uusi käyttis paljastuukin esikuvaansa paremmaksi.



Raaka peli ratkaisee.

Sierralta tuttuun tyyliin eri toimintoja saa valikoitua hiiren oikealla näppäimellä, mutta Lucasin versiossa kursorista käy ilmi, onko kyseinen toiminto mahdollinen. Esimerkiksi ota-toimintoa tarkoittava käsi menee nyrkkiin, kun sen liikuttaa poimintakelpoisen esineen ylle. Keksintö, josta Sierrakin voisi ottaa oppia. Ruudulta hävinneen inventaarion saa esille vasemmassa alanurkassa sijaitsevaa ikonia näpäyttämällä.

Myös keskustelu on kokenut täydellisen muutoksen: tuttujen tekstivalikkojen sijasta mahdolliset jutusteluoptiot on esitetty erilaisin ikonein. Normaalisti valittavana ovat ainakin kysymys-, toteamus- ja huulenheitto-valinnat, jotka saattavat johtaa uusiin mahdollisuuksiin.

Ensivaikutelmani uudesta keskustelutyylistä oli haukkua se vanhaa huonommaksi, mutta pitemmän päälle se osoittautui



Ihana välipeli Wak-a-Rat.



Miksi nämä miehet nuuskivat sirkuksessa? Ovatko he kidnapanneet Bigfootin?

Samin ja Maxin kaltaiselle huumoripelille erittäin sopivaksi. Enää et tiedä etukäteen, mitä kahjoa sankarisi lataa turpavärkistään, ja vitsien iskuvoima ja yllätyksellisyys kasvavat hitusen.

Viime aikoina ovat LucasArtsin ihmemiehet ja naiset osoittaneet pystyvänsä todella loistavaan visuaaliseen ja auraaliseen esitykseen, eikä uusi peli tee tässä poikkeusta. Uuden käyttöliittymän myötä on seikkailuun tullut mukaan kokoruudun grafiikka, josta artistit ovatkin ammentaneet uutta inspiraatiota. Kaikin puolin upeat visualisoinnit häviävät vain Monkey Island 2:n vastaaville, ja sopivat peliin kuin peruna pakoputkeen. Pelaajaa hemmotellaan koko ajan entistäkin hienommilla animaatioilla.

Myös sankareiden toimiin on kiinnitetty runsaasti huomiota, eivätkä he seisoskaan liikkumattomina ruuduntäytteinä, vaan koheltavat omiaan. Etenkin Max, joka useimmiten vain roikkuu Samin mukana, on joka ruudussa vähintäänkin tekemässä varjokuvia seinille tai pomppimassa sängyn päällä.

Äänipuoleltaankaan ei Samin ja Maxin tarvitse hävetä, sillä digitaalisten efektien käyttö on jopa runsaampaa kuin Day of the Tentaclessa. Ainoastaan alun puhe on heikkotasoisesti digitoitua, muuten ei pahempia särinöitä ole. Kun musiikkikin on todella loistavaa, kuuntelee sitä sitten SoundBlasterilla tahi Rolandilla, toimii pelin äänimaailma kuin parhaimmassa piirrosfilmissä.

Hauskaa hautaan saakka

Samia ja Maxia ei voi varmasti kivikasvoisinkaan henkilö väittää tylsäksi peliksi, sillä jo ensimetreiltä lähtien pelaajaa pommitetaan hirmuisella vitsi- ja sutkausmäärällä. Kuvallisten vitsien lisäksi sankariparin välinen dialogi on uskomattoman loistavaa. Verbaalisten vitsien osuus onkin



Lucasin uusi käyttöliittymä perustuu hiiren oikeaan nappiin ja ikoneihin.

reilusti kuvallisia suurempi, toisin kuin Tentaclessa. Tästä joutuvat kuitenkin kärsimään heikommin englantia osaavat, sillä pelin kieli on vahvasti painottunut erikoisiin ja hienostuneisiin sanoihin ja lauserakenteisiin, joita eivät varmasti kaikki jenkkiteinitkään tunnista. Vajaamman kielitaidon omaavat pelin huumori saattaa siis jättää kylmemmäksi, ymmärtämättä jääneelle vitsille on paha nauraa.



Toinen "vaatimus", mitä seikkailun huumorin avautuminen pelaajalle asettaa, on jonkintasoinen yleissivistys, sillä osansa sanan ja grafiikan säilän viuhkeesta saavat niin elokuvat, pelit kuin fysiikan nerotkin. Pakollisten Star Wars- ja Tentacle-heittojen lisäksi naurun kohteeksi joutuvat muun muassa Abyss, Casablanca ja Tappajahai, vanhoista kauhuleffoista ja dekkareista puhumattakaan. Dark Seedille ja King's Questille naureskelun lisäksi vastaan kävelee Lee-Harvey, joka on jälleen ajankohtainen Kennedystä puhuttaessa. Yhtään Star Trek -vitsiä en pettymyksekseni löytänyt, mutta pelin myyrähuumori on luku sinänsä. Jo se, että Sam ja Max työskentelevät freelance-poliisina on loistava lohkaisu jenkkidekkareiden laajalti tunnetuista työskentelymetodeista.

Ajantappajat

Jos seikkailu nisäkässankareidemme vauhdissa alkaa puuduttaa, ei konetta silti tarvitse sammuttaa, sillä Sam ja Max sisältää useita erilaisia alipelejä. Suurimmalla osalla näistä kuudesta eri ajanviettotavasta ei ole mitään tekemistä itse pelin kanssa, ja niitä voikin hakkailla milloin tahansa, jos innostusta riittää.

Jotkut peleistä ovat täysin idioottimaisia, kuten värityskirja tai paperinukkeviritys, mutta osa onkin sitten todella viihdyttäviä. Tästä parhaasta päästä on ehdottomasti Wak-a-rat, jossa reaktiotestimäisesti joudut puunuijalle kajauttelemaan koloistaan esiin pilkistäviä rottia. Jos huteja tulee paljon, alkavat jyrsijät käydä nokkaviksi eikä nauru taaskaan ole kaukana. Toinen hyvä, mutta pitemmän päälle tylsäksi käyvä laji on autoilla pelattava ja digitoiduilla efekteillä ryyditetty versio klassisesta laivanupotuksesta. Muita pelejä ovat liikennemerkkien yli loikkiminen ja eräänlainen minigolf, jotka molemmat ovat melko väsyttäviä tekeleitä.

Yksinkertaisesti loistava

Naureskelun lomassa ei voi kuin ihmetellä, miten LucasArts pystyy kerta kerralta luomaan toinen toistaan loistavampia seikkailupelejä. Sam & Maxin pelaaminen on kuin seikkailemista omassa piirretyssään kaikkine efekteineen. Huumori saa pelaajan vähintäänkin hyvälle tuulelle, parhaimmillaan se lähentelee Monkey Islandmaisia sfäärejä, joka on jo paljon sanottu. Mukaan dumpatut alipelitkin ovat hauskoja ja seikkailussa on myös sisäänrakennettu ruudunsäästäjä.

Uusi käyttöliittymä toimii hienosti ja sen avulla on helppo pelata, mutta silti en voi kuin ihmetellä, mitä vikaa vanhassa hyväksi havaitussa oli. Pelin vaikeusastekin tuntuu olevan normaalia tasoa, ja yleensä voikin tehdä jotain jossain muualla, jos yhden paikan ongelmat tuntuvat ylivoimaisilta.

Kaiken kaikkiaan Sam ja Max on erittäin viihdyttävä ja hauska. Se voittaa jopa Day of the Tentaclen ainakin piirun verran.

Tapio Salminen

LucasArts Games

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster (Pro, 16), PAS, General Midi, Roland
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: 16 Mt
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland



Toteutus
Kuin katsoisi piirrettyä kreisikomediaa.

Kynnys
Vitsien ymmärtäminen vaatii melkoisen hyvää englannin kielen taitoa. Ulkoasustaan huolimatta peliä ei missään tapauksessa ole tarkoitettu lapsille.

Yhteenveto
Taattua LucasArts-laatua, mutta uusi käyttöliittymä saattaa häiritä joitakin.
Seikkailupeli



Kalasta näkyy kalastaja.



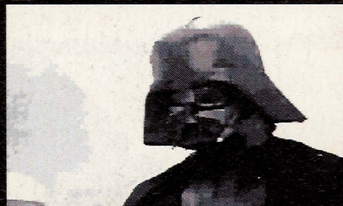


STAR WARS®
REBEL ASSAULT™



Jedin Peluu















WoW! Ooh! LucasArtsin Star Wars -aiheinen Rebel Assault RÄJÄHTÄÄ ruutuun 256 VGA -grafiikan VOIMALLA, sen USKOMATTOMAT äänet ja hypersuperPELATTAVUUS pyyhkäisevät lattiaan, kun pääsee Kapinapilotin housuihin ja X-Wingin puikkoihin ja ainakin MILJARDI ihmistä ostaa nyt CD-ROMin.

Star Wars -fanien (ja CD-ROM-myyjien) hartaasti odottama Rebel Assault on vihdoinkin totta. Hyvä uutinen on se, että se on hyvä. Huono uutinen taas se, että sen huomaaminen kestää kauan. Jos olisin tyytynyt illan pelaamiseen, Rebelin pistesaaliilla ei olisi ostettu edes lehtemme irtonumeroa. Vaihteeksi vika olikin minussa eikä pelissä.

Great shot, kid!

Rebel Assault ei ole simulaattori X-Wingin tyyliin, vaan suoraviivainen räiskintäpeli. Vaikeustasoja on kolme, joista vaikeimmalla ei maaleja merkata tunnistusneliöllä. Keski- ja helpoimmalla tasolla ei ole muuta eroa kuin se, että jälkimmäisessä vahinkoa kertyy pienemmissä annoksissa.

Juoni noudattelee löyhästi ensimmäistä Tähtien Sotaa. Uuden kapinalentäjän harjoittelu katkeaa Imperiumin hyökkäykseen Tatooinen tukikohtaan, josta Kapinalliset pakenevat. Sen jälkeen juoni hyppää hetkeksi Imperiumin vastaiskuun eli Hothin jääplaneetalle, jonne Imperiumi myös hyökkää. Kapinaliitto vetäytyy Yaviniin, mutta Imperiumi seuraa tiiviisti perässä Kuolontähden kanssa. Pelin huipennus on tietysti jo perinteinen lento läpi Kuolontähden keskuskuilun.

Peli koostuu viidestätoista kappaleesta, joista kukin on toteutettu jollakin neljästä alipelityypistä. Kappaleet linkataan kokonaisuudeksi näyttävillä animaatiojaksoilla.

Yleisimmässä alipelityypissä istutaan lentolaitteen ohjaamossa kuin X-Wingissä ikään, joskin minkäännäköistä lentämisen vapautta ei ole. Kone kiertää ennalta kuvattua reittiä ja pelaaja ampuu kaikkea eteen tulevaa. Atarin iki-ihana kolikko-Star Wars ei ole kaukaa haettu vertaus.

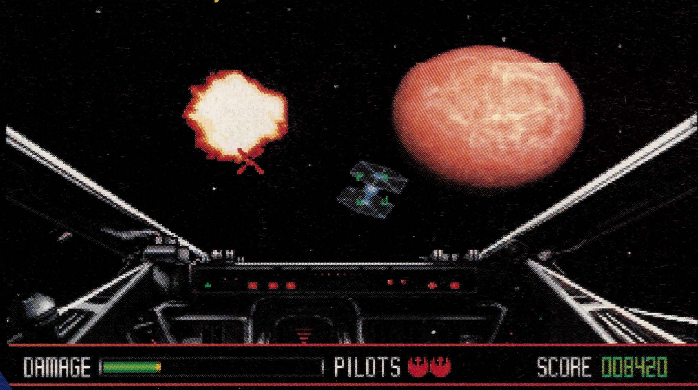
Muissa alipeleissä pujotellaan vaikka Hothin jääluolissa, jossa alusta ohjataan ulkopuolelta, joko suoraan takaa tai ylhäältä kuvattuna. Mukana on myös yksi lievästi Operation Wolf -tyyppinen osuus, jossa pakkolaskun tehnyt kapinalentäjä taistelee tiensä läpi Hothin tukikohdan. Alipeleihin on saatu runsaasti vaihtelua, joskin ne välillä tuntuvat vähän ylipitkiltä. Varsinkin silloin kun vahinkomittari on punaisella, mutta TIE-hävittäjiä tulee ja tulee ja tulee...

Look at the pixels of that thing!

Sekä musiikki että (yllättävän pieni) osa grafiikasta on digitoitu suoraan elokuvista. Rebel Assaultin teknisessä toteutuksessa on lepsuiltu jonkin verran. Grafiikka esimerkiksi vaihtelee erinomaisista käsinpiirretyistä tai renderoiduista animaatioista amatöörimäisen suttuisiin videodigitointeihin. Peliosuuksissa grafiikan taso vaihtelee sen



AT-AT:n kimppuun hyökkääminen on niitä visuaalisesti vaikuttavimpia osuuksia.



TIE on auki taivasta myöten.

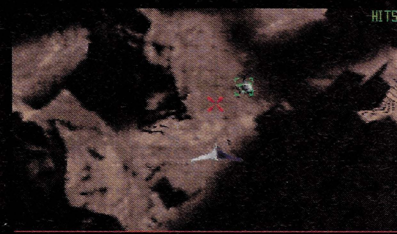




Ensin Star Destroyerista kajautetaan suojakenttägeneraattorit ja sitten lasautetaan protonitorpedo komentosillalle.











mukaan, kuinka nopea CD-ROM-asema on käytössä, sillä hitaammat käyttävät karkeammin pikselöityä taustaa kuin nopeammat. Mielenkiintoista kylläkin, käytössäni ollut Creativen järjestelmä nimellisestä tuplanopeudestaan huolimatta toimi ilman ongelmia, vaikka valehtelin ohjelmalle että se on triplanopeuksinen. Yleensä ottaen grafiikka on hyvää, joskin osa 3D-taustoista on turhan suttuisia.

Äänipuolessa ei juuri valittamista enää ole. Alkuperäinen John Williamsin Star Wars -soundtrack terästettynä puheella ja hyvillä efekteillä saivat kääntämään äänenvoimakkuutta kovemmalle. Vuorosanoista huolehtivat ammattinäyttelijät, mutta silti jopa klassisimmat Star Wars -vuorosanat puuttuvat.

Satunnaisesta lepsuilusta huolimatta toteutus on tarpeeksi tehokasta, jotta Rebeliä katselee ja kuuntelee kaikki karvat pystyssä jäävuoren kiitäessä ylös alas selkäpiitä.

Blue Three! I have no control!

Rebel Assaultin suurin kynnys on sen omituinen kontrollijärjestelmä. Kanjonipujotteluissa ja muissa vastaavissa osuuksissa lentomalli on turhan kiikkerä, ja pienetkin normin ylittävät ohjausliikkeet aiheuttavat pellin kolinaa.

Ohjaamonäkymäosuuksissa kontrollointi vasta hilpeää onkin. Atarin Star Warsin veitsenterävän hiirikontrollin asemasta LucasArts on juottanut lento/ammuntakursorin humalaan, joten sillä on taipumus sekä heilua että pomppia melkoisesti. Onneksi maaleissa on viinapullotoiminto, eli jos juoppokursorin saa lähelle maalia, se hakeutuu siihen automaattisesti ja silloin pitää antaa laserin laulaa.

Alussa vihasin systeemiä niin, että melkein astuin Voiman Pimeälle Puolelle, mutta itse Yodako se kuiskasi minulle: "Use the joystick, Niko", ja yllätyksekseni joystick-kontrolli toimi hyvin (mutta vasta kun systeemi oli syöpynyt keskushermostoon. Se vaati harjoittelua). Systeemi on kaukana ihanteellisesta, mutta toimii omalla vaatimattomalla tavallaan. Sain jopa Easy-Rebelin kolmessa illassa läpi. Hiirtä kannattaa käyttää Hothin käytävillä Stormtrooperammunnoissa, muuten joystick on paras ja oikeastaan ainoa ratkaisu.

Star Wars -fanina minun on mahdotonta suhtautua Rebel Assaultiin kylmän objektiivisesti. Ennakko-odotukseni olivat sen verran korkeat, että Assault oli lievä pettymys ja saattaa olla, että Star Warsille kylmä pelaaja kierrättää Rebel Assaultin vaikka frisbeeksi. Jos sattuu kuulumaan jedi-sukupolveen, niin vioistaan huolimatta peli tehoaa jotakuinkin kuin valomiekka Stormtrooperiin.

Ei Rebel Assaultin vuoksi vielä CD-ROMia kannata hankkia, mutta jos sellaisen jo omistaa, niin kyllä Rebel Assault pitää hyllystä löytyä. Se kun on näitä ainoita CD-pelejä, joissa tehdään muutakin kun katsellaan animaatioita.

Eikä Star Wars -pelisaaga ole vielä edes loppumassa. B-Wing on jo saatavilla ja TIE Fighter pullahtaa ensi keväänä (hah!), ja tuskinpa se siihenkään päättyy. Toivottavasti.

Nnirvi

LucasArts Games
PC CD-ROM, CD-I, Mega-CD
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, SB 16, SB PRO, PAS, PAS 16, Aria, GUS
Ohjaus: H, J
Muuta: Minimi 386/33, 4 Mt, CD-ROM 150 kiloatavua sekunnissa (kt/s)
Testattu: 486/33/SB 16 ASP, CD-ROM 300 kt/s

Toteutus
Lievää lepsuilua lukuunottamatta aah! ja ooh! -tasoista. Kontrolleissa ei kehumista.

Kynnys
"To become a jedi, you must train. And train. And..."

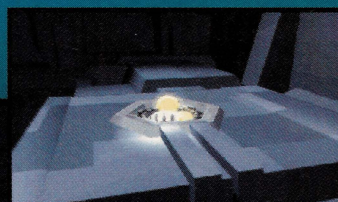
Yhteenveto
Hiukan huojuva, mutta loppujen lopuksi tyydyttävä kinemaattinen räiskintäpeli.

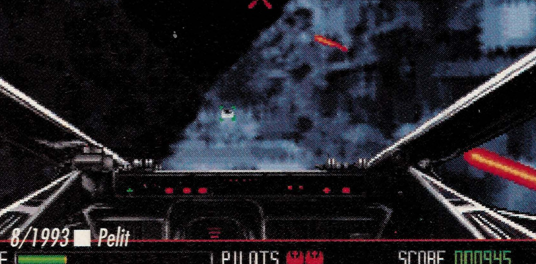
Ampumapeli

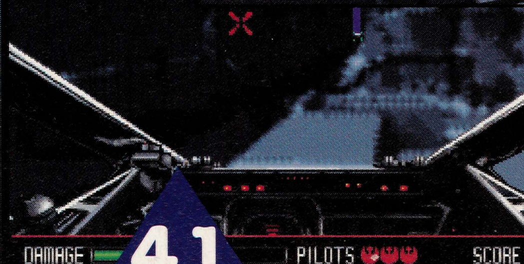
85



"This is Blue Three! I'm going in!" Kuolontähden keskuskuilu on ehkä vähän aution tuntuinen suorastaan.

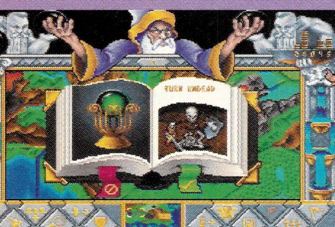






Dungeons & Dragons: Valtaa ja voimaa





FANTASY EMPIRES

●● SSI on pienen tauon jälkeen taas piristynyt julkaisemaan uusia Dungeons & Dragons -pelejä ja julkaisee jo loppuvuoden toisen "oma kuningaskuntani" -pelin nimeltään Fantasy Empires.

Yllättävää, että Dungeons & Dragonsin pohjalta tehtyjä strategiapelejä on tähän saakka julkaistu varsin säästeliäästi. Luulisi, että juuri SSI ymmärtäisi yhdistää menestyneen lisenssin ja hyvän strategiapelien osaamisen, mutta toistaiseksi aikaansaannokset ovat olleet kovin vaatimattomia tekeleitä.

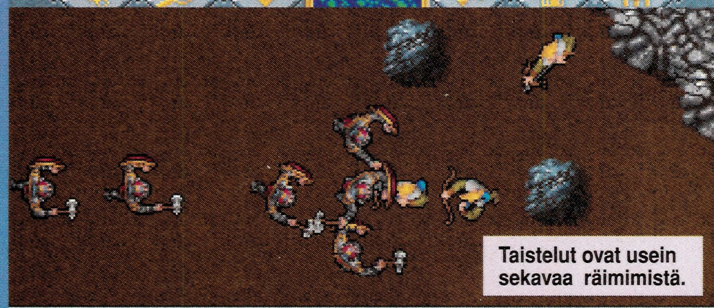
Älytön keinoäly

Fantasy Empires on kepeä yhdistelmä strategiaa, toimintaa ja vähän roolipeliäkin. Tarkoitus olisi heittäytyä vallanhimoiseksi ja kahmia itselleen kaikki fantasiamaailman 98 pientä maata. Vastustajia on korkeintaan neljä, joista kaikki voivat olla myös toisten pelaajien hoidettavana. Menestyneiden taisteluiden myötä kokemus kasvaa ja roolipelimäisesti uusien tasojen myötä taidot kasvavat. Massiivisen kampanjan lisäksi voi pelata myös valmiita kahinoita, joissa hahmot on valittu valmiiksi.

Vallatuilla mailla voi värvätä lisää joukkoja, joiden tyyppi vaihtelee maan maaston mukaan. Örkit, kääpiöt, maagit, pappismiehet ja muu asiaan kuuluva kaarti on mukana. Sotajoukkojen lisäksi voi mukaan saada sankarihahmoja, jotka onnistuneiden tehtävien kautta saavat erilaisia maagisia varusteita ja lisäaseita. Linnojen valtaukseen ja rakennusten tuhoamiseen tarvitaan katapultteja ja muuta raskaampaa kalustoa. Maageilla ja papeilla on pelissä taistelun ulkopuolella hyvin vähän tekemistä, eikä taikojakaan ole kuin muutama.



Käyttöliittymä on siisti mutta selkeä.



Taistelut ovat usein sekavaa räimimistä.

Sumeata sotimista

Pelivuoro koostuu lähes yksinomaan taistelusta tai siihen valmistautumisesta. Kahakat on hieman yllättäen tehty lähes puhtaaksi toiminnaksi. Onneksi tappelut voi jättää joko pelkästään tietokoneen ratkaistaviksi tai hoitaa itse vain käskyjen antaminen, mikäli ilotikkuun tarttuminen tuntuu vastenmieliseltä.

Mitkään kovin ihmeelliset taktiset suunnitelmat eivät ole mahdollisia, koska valittavat komennot ovat varsin ylimalkaisia. Vaikka kentällä voi samaan aikaan olla riemunkirjava joukko hahmoja eri ominaisuuksineen, voi kaikille antaa vain yleisen komennon hyökätä, vetäytyä, tuhota rakennuksia tai ampua nuolia. Homma pysyisi paljon paremmin kasassa, jos edes erityyppisille joukoille voisi antaa erikseen käskyt. Tällä systeemillä tuntuu siltä kuin mikään ei olisi oikein kunnolla hallussa ja joukot keskimäärin tekevät mitä lystäävät. Hahmot ovat varsin suurikokoisia ja animointikin on mukiinmenevää, mutta suuresta taistelukentästä näkee kerrallaan vain pikkuriikkisen osan. Jos tarkoitus on ollut kuvata sodankäynnin sekavuutta, niin siinä on ainakin onnistuttu mainiosti.

Pelaajan hoitaessa tappelemisen voi mitä tahansa taistelukentällä olevaa hahmoa ohjata tikulla muiden taistelijoiden noudattaessa etukäteen annettuja ohjeita. Kahden ihmispelaajan kohdatessa näyttö jaetaan molempien pelaajien omaan pieneen toimintaruutuun.

Kaikki joukolla päitä särkemään

Ulkoasu pelissä on varsin näyttävä ja kuulostava. Taikoja säestävät mehevät animaatiot ja erilaisia efektejä on viljelty muutenkin varsin reippaasti. Musiikki on mahtipontista, mutta ainakin minä kyllästyin nopeasti kuuntelemaan samaa sinfoniaa.

Pelin tekijät julistavat tehneensä maailman ensimmäisen tietokoneen hoitaman pelinjohtajan. Hoh! Se on itse asiassa vain ruudulla oleva partasuu, joka aina silloin tällöin valaisee pelaajia vihjeillä. Välillä tosin jää epäselväksi, mitä äijä höpisee, koska digitoidut puheet ovat varsin tunkkaisia.

Fantasy Empiresin tapauksessa D&D-maailma tuntuu vähän päälle liimatulta ja väkinäiseltä. Auttamatta tulee mieleen, että SSI saisi aiheesta irti paljon enemmän, jos he unohtai-

sivat rajoittuneet Dungeons & Dragons -säännöt. Toisaalta kyseessä on sen luokan lisenssi, että ratkaisun ymmärtää.

Vaikka toimintaosuudet ovat sekavahkoja ja strategiakin rajallista, kokonaisuus kuitenkin toimii kohtalaisesti. Yksinpelinä ote pitää, kunnes maailma on pariin kertaan vallattu. Kaksin aina kaunihimpi, kuten monesti muulloinkin: peli on ilmiselvästi tehty porukkapeliä varten. Taisteluiden kaoottisuus ihmistä vastaan muuttuu hauskemmaksi ja strategiapuolen liittoutumat ja juonittelut petoksineen ovat mielekkäämpiä kun pelaajia on useampi. Sen takia suuresti ihmetyttää ettei mukana ole mitään mahdollisuutta pelata modeemin, sarjakaapelin tai verkon välityksellä. Aiheesta on tehty parempiakin pelejä, esimerkiksi Warlords 2, mutta porukalla Fantasy Empires sujuu hyvinkin hulppeasti.

Kaj Laaksonen

SSI/U.S. Gold
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster (Pro), Roland, General Midi
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevy: 16 Mt
Muuta: Vaatii 4 Mt RAM
Testattu: 486/33, SB, General Midi



Toteutus
Kauttaaltaan siistiä ja näyttävää grafiikkaa sekä paljon hyviä efektejä. Käyttöliittymä ja symbolit välillä sekavia.

Kynnys
Näppäinkomentojen ja valikoiden opettelu vie aikansa. Opettelusta huolimatta toiminta on välillä onnenkauppaa.

Yhteenveto
Parhaimmillaan kahden tai useamman pelaajan kanssa. Yksinpelinä mielenkiinto saattaa lopahtaa nopeasti.

Strategia/toimintapeli

83

X-Wing Tour of Duty 2: B-Wing





Raskaan sarjan rassi

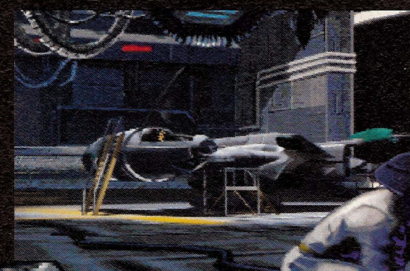


Kapinaliitto haahuilee edelleen avaruudessa etsien uutta tukikohtaa Imperiumi kiivaasti kantapäillä. Epäsuhtaiset voimat tasoittuvat hieman uuden Tour of Duty -levykkeen avulla, josta löytyy B-Wing.

Slayn & Korpil B-Wing on raskas rynnäkköhävittäjä, joka on tarkoitettu korvaamaan ikääntyvä Y-Wing. Ja sen B-Wing tekee. Se on Y-Wingiä nopeampi ja ketterämpi, ja sen kolme laseria, kolme ionikanuunaa ja kahdentoista protonitorpedon varasto tekevät siitä Imperiumin painajaisen. Yksi B-Wing saa pahemmin hikeentymättä pyyhittyä kolme korvettia kartalta.

B-Wing ei ole samanlainen rahastuspaketti kuin Imperial Pursuit. Uuden aluksen ja kahdenkymmenen uuden tehtävän (joista muutama monivalinta) lisäksi B-Wingin mukana tulee kuusi historiallista tehtävää, joista mielenkiintoisimpana mainittakoon Kuolontähden tuhoaminen. Tietysti pakettiin kuuluu myös (haukotus) pujottelulentoharjoitus (zzzzz....). Muuta uutta ei B-Wing mukanaan tuo. Tehtävät ovat hyviä, ja tuttuun tapaan osa on niitä yli rajojen venyvää taitoa vaativia.

Vaikka TIE Fighter vaanii jo ensi keväänä, toivottavasti Lucas jaksaa vielä päivitellä X-Wingiäkin. Snowspeederit vastaan AT-AT:t olisi tietysti jo jotain, mutta myös uudet avaruusalukset, vaikka Millenium Falcon edes, olisivat poikaa. LucasArtsin edustaja väläytti jotain X-Wing-rakentelusarjasta, mutta sitä odotellessa X-Wing-harrastajat toivottavasti päivittävät varusohjelmansa B-Wingin tasalle. Kelpo lisä vuoden ehkä parhaaseen peliin.



Nnirvi

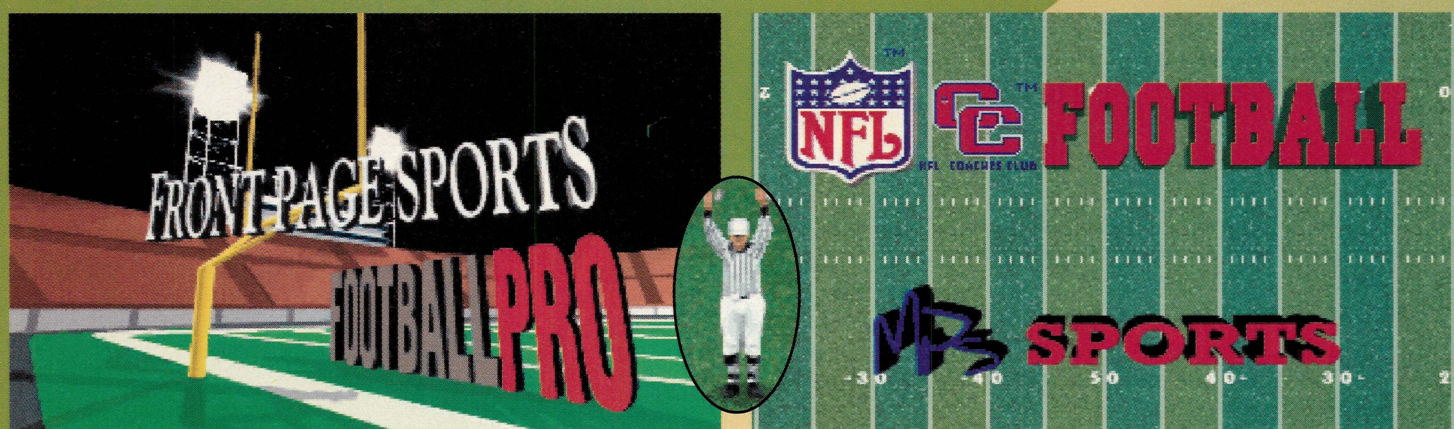
LucasArts Games
PC
Kiintolevy: X-Wing + noin 2 Mt
Datalevyke
B-Wing vaati X-Wingin, eikä toimi yksinään.
Testattu: 486/50, SB

Lentosimulaattori


B-Wing tuhoamassa Star Destroyerin suojageneraattoreita.

90





Luunmurskaajat vastakkain

Samoihin aikoihin ilmestyneet Front Page Sports Football Pro ja MicroProsen Coaches Club Football ovat molemmat suunnilleen samansisältöisiä paketteja. Luonnollisesti kummassakin on kaksinpelimoodi ja aidot NFL:n pelaajat sekä liigapelit ja kuvioeditorit, mutta kokonaisuuksista löytyykin sitten huimia eroja.

Etusivun juttu

Front Page Sports Football Pro on laatutavaraa alusta loppuun. Peli on tuhti paketti jenkkifutista runsailla optioilla terästettynä. FPS Footballia voi pelata toimintamoodissa itse pelaajia kontrolloiden tai vaihtoehtoisesti voi vain tyytyä valitsemaan kulloinkin pelattavat pelikuviot. Molemmista pelitavoista löytyy kolme eri kontrollointitasoa, joten sekä aloittelijat ja jenkkifutiksen konkarit pääsevät peliin hyvin mukaan.

Toimintaosuus on erittäin hyvin tehty, esimerkiksi juoksupeleissä on todella seurattava pelikuvioita ja juostava "junassa" blokkaajien takana. Aktiivinen pelaaja erottuu hyvin pään yläpuolella leijuvan numerolapun ansiosta. Heittopelissä valitaan toisella napilla heiton vastaanottaja, toisella heitetään. Itse heittoa ei tarvitse sen kummemmin tähtäillä, heitto lentää pelinrakentajan kykyjen mukaisesti automaattisesti oikeaan suuntaan.

Mainiona hienoutena peliruutuun ilmestyy heittotilanteessa pikkuruutuja, jotka näyttävät heiton vastaanottajan etenemisen. Kenttämaalien ja lisäpisteiden yritykset on toteutettu golfsimulaattorimaisesti, potkutilanteiden hienot kuvakulmat piristävät muutenkin laadukasta peliä.

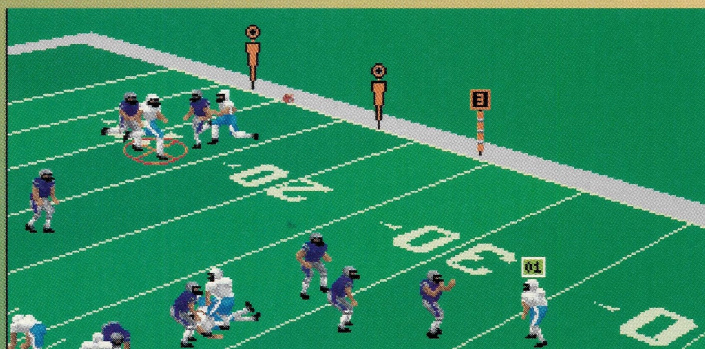
FPS Football Prossa voi pelata erilaisia liigapelejä, 28 joukkueen NFL-sarjasta pieniin 8 joukkueen miniliigoihin. Liigaan voi osallistua useita ihmispelaajia, jolloin omat joukkueet voidaan suojata salasanalla. Tietokonejoukkueet voivat pelata pelinsä pikapelinä todennäköisyyksien ja tilastojen pohjalta tai aidosti simuloiden kaikki pelitilanteet.

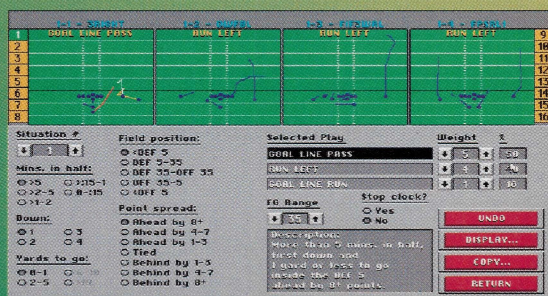
Dynamixin pelikuvioeditori on huippusaavutus. Kuvioiden editoinnissa peli siirtyy tarkkuusgrafiikkamoodiin, mikä selkeyttää toimintoa. Pelikuviot suunnitellaan lentosimuista tutulla waypoint-tekniikalla, jossa määrätään pelaajan kulkema reitti, blokkaukset, pitchit, odotukset ja muut mahdolliset toiminnot.

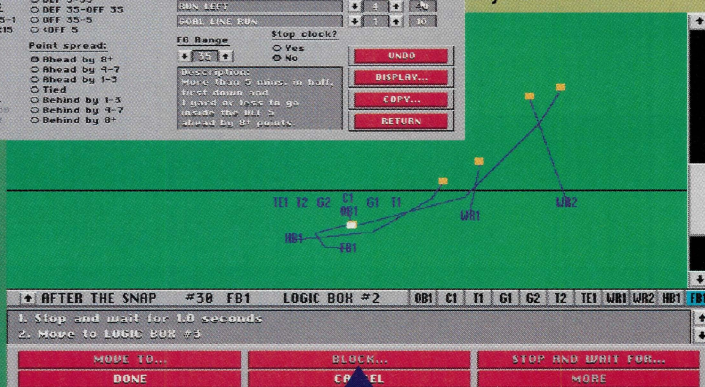
Suoraan kuvionsuunnittelusta pääsee näkemään miltä kuvio näyttää pelikentällä. Harjoittelussa voi valita mitä puolustus tekee tai onko se ollenkaan mukana kuvioissa. Front Page Sportsin kuvioeditoria on ilo käyttää, etenkin kun pelaajat todella juoksevat ja toimivat niin kuin on käsketty. Ainoana puutteena linjamiehille määrättyjä blokkauksia ei saa graafisesti näkyviin.

Kuvionhierojille peli on unelmapakkaus ja editorin ja parinsadan valmiin kuvion ansiosta peliä voi suositella jopa oikeille jenkkifutaajillekin kuviotietouden kasvattamiseen ja kuviopankiksi. Lisähienoutena peli tukee Epsoneita ja Laserjettiä, joten kuviot saa paperille.

Kun Dynamixin Front Page Sportsissa on vielä hämmästyttävän aidosti liikkuvat pelaajat, hyvät äänet ja muutenkin huolella tehdyn pelin tuntu, voi vain todeta ettei tästä urheilupeli paljoa parane.



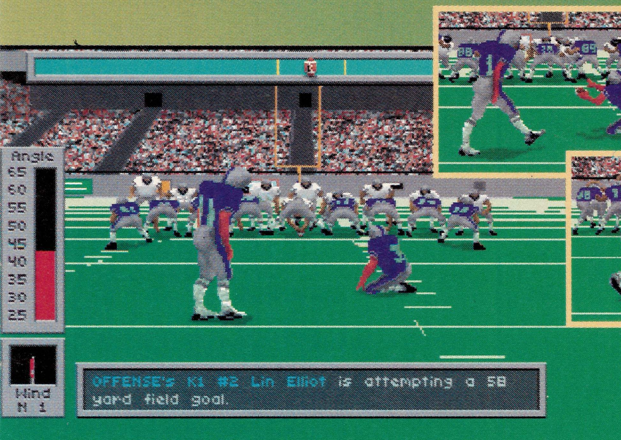


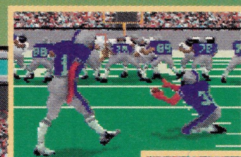
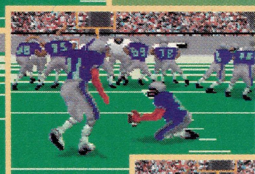
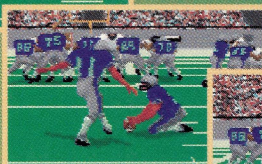


Pelistrategian suunnittelu on tärkeä osa amerikkalaista jalkapalloa ja Front Page Football Prossa se on otettu huomioon kiitettävän hyvin.

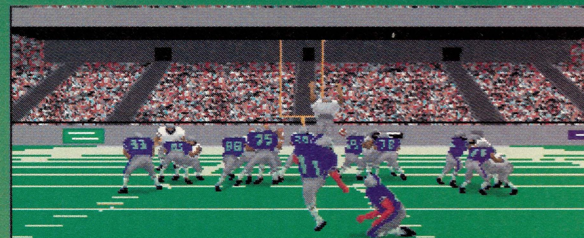
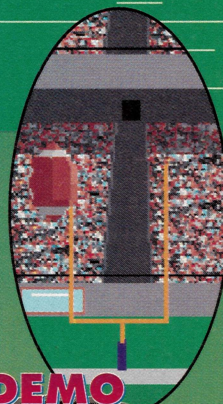
Kakkosdivarin MicroProse

MicroProsen NFL Coaches Club Football on Dynamixin peliä huomattavasti kevyempi pakkaus sekä taktiikka- että grafiikkamielessä. Käyttömukavuus MicroProsen Footballissa on hyvä, käyttöliittymä toimii loogisesti ja peliin pääsee nopeasti kiinni. Grafiikka on kuitenkin pettymys, pelihahmot ovat karkeatekoisia ja rumat rasterivärit eivät sovi alkuunkaan nykyaikaiseen peliin.




Näin syntyy kenttämaali Football Pro:ssa.

Toimintaosuus on toteutettu kehnosti: tilanteet jäävät usein epäselviksi kun nykivistä ja sutivista pelaajista on vaikea saada tolkkua. Pallonkantajan erottaa jaloissa roikkuvasta tähtimerkistä, joka ikävä kyllä yleensä hukkuu muun kuhinan sekaan.

Pelitilannetta voi katsella portaattomasti eri kulmista, samoin zoomailu on vapaata. Kameraseurailu ei ole aivan onnistunut, toisinaan kamerakulma vaihtuu kentän ulkopuolelle kun peli on vielä kesken.

Juoksupelit toimivat hyvin, mutta heittopeleissä joutuu pelinrakentaja tähtäämään heittonsa sen sijaan että vain valittaisiin vastaanottaja. Tämä on ehdottomasti huono ratkaisu, heiluvan tähtäyspisteen kohdistus vastaanottajaan on harmillisen hankalaa, etenkin kun sihdatessa pelinrakentaja joutuu usein säkityksen kohteeksi. Usein vielä kamerakulma on sellainen, ettei ole mitään mahdollisuutta nähdä samalla pelinrakentajaa. Potkupeleissä ei pelaajalla ole muuta tehtävää kuin snäpätä pallo.

Myös MicroProsella on mukana liigapeli, tosin vähemmillä optioilla ja kevyempänä versiona. Hyvänä ideana peli kerää tietoa pelaajan käyttämistä kuvioista ja puoliajalla valmentaja neuvoo taktiikassa.

Sakkana pohjalla on kehno pelieditori, josta ei löydy yhtään hyvää sanottavaa. Tuhruiset kuviot eivät paljoa mieltä lämmitä ja muuten toimivaa käyttöliittymää ei ole jaksettu enää virittää tässä vaiheessa. Kaiken huippuna joitakin kuvioita muutettaessa peli tilttaa divide-erroriin.

Dynamix – Microprose 49–3

Kun pelejä pelaa vuorotellen ja pääsee vertailemaan ominaisuuksia voi vain todeta, että MicroProse ja Dynamix painivat aivan eri sarjoissa. MicroProsessa on ehkä muutama hyvä välikuva ja käyttöliittymä on jonkin verran nopeampi, mutta grafiikassa, monipuolisuudessa, äänissä, kuvioeditorissa ja ennen kaikkea pelattavuudessa kerää Dynamix armotta kaikki pisteet.

TJ Talasmaa

NFL Coaches Club Football

MicroProse

PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland, Sound Blaster, General Midi
Laitevaatimukset: 2 Mt muistia, 386 tai 486, DOS 5.0
Ohjaus: H, N, J.
Levytila: 7,5 Mt
Testattu: PC 486, SB

Toteutus
Hiottu ja täydellinen laatutuote hyvillä äänillä.

Kynnys
Vaatii kiinnostusta jenkkifutikseen, perussäännöt ja pelitaktiikka tuntevat pääsevät tutoriaalien avulla nopeasti kiinni. Erinomainen harjoittelumoodi.

Yhteenveto
Ykkösluokan jenkkifutis.

Jenkkifutis

94

Front Page Sports Football Pro

Dynamix

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Thunderboard, PAS Plus/16, AdLib, Roland LAPC-1 tai MT32
Laitevaatimukset: 386/25Mhz tai parempi, 2 Mt muistia, DOS 5.0
Ohjaus: H, N, J.
Levytila: 9,6 Mt
Testattu: PC 486, SB

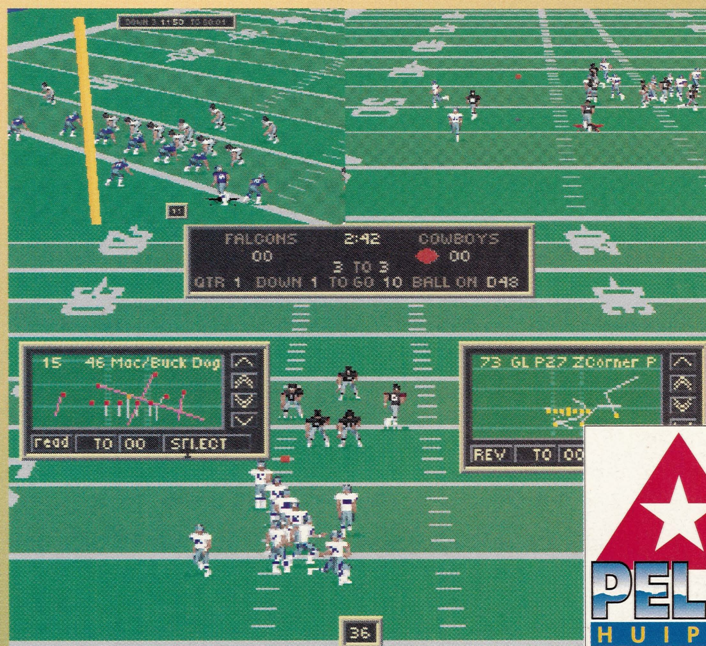
Toteutus
MicroProsen standardirutiineja hyödyntävä peruspeli.

Kynnys
Vaatii kiinnostusta amerikkalaiseen jalkapalloon, toimintaosuuksien pelaaminen hankalaa.

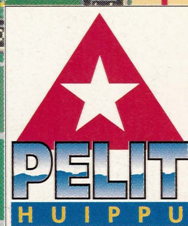
Yhteenveto
Unohda tämä kun parempaakin on tarjolla.

Jenkkifutis

79



MicroProsen näkemys jenkkifutiksesta.



Bob's Bad Day

Bobin Paha Päänsärky

Ajattelepa jos eräänä kauniina (huonovointisena) aamuna muuttuisit pomppivaksi pääksi ja joutuisit keskelle hyörivää ja pyörivää maailmaa, jossa mikään ei ole niin kuin pitäisi. Maan vetovoima vaihtelisi kesken kaiken ties mihin suuntaan, ja maailmankaikkeuskin olisi pieni suorakulmio labyrinttiseinineen. Kyllä taatusti päässä jytisisi.

Psygnosis on ilmeisesti tutustunut SNESin Mode7-grafiikkatilaan ja Taiton SNES-peliin Off The Wall (aka Camel's Try). Bob's Bad Day on nimittäin lähes suora kopio kyseisestä mainiosta pelistä. Bobin täytyy pyöriä ja pomppia ja kerätä kolikkoja, jotta exit seuraavaan kenttään avautuisi. Kenttiä on kaikkiaan sata.

Se, mikä tekee pelistä ainutlaatuisen on Bobin kontrollointi, palleroa ei nimittäin kontrolloida lainkaan, vaan se pysyy koko ajan kuvaruudun keskelle jumiutuneena. Ilotikun liikkeillä sen sijaan pyöritetään taustarakennelmaa ympäri ja yritetään ohjata pomppuja seinämien avulla oikeaan suuntaan. Got it?

Sinne tänne on ripoteltu pelaajan kiusaksi erilaisia ikoneja. Niiden läpi hurahtamista ei juuri ehdi/kykene välttämään. Niinpä painovoima saattaa muuttua vähän väliä suuntaan jos toiseen. Välillä pallero alkaa pomppia hyperelastisesti ja välillä pomppiminen loppuu kokonaan. Yhtäkkia ilotikku ei enää reagoikaan tiettyyn suuntaan ja heti perään ilotikun ilmansuunnat menevät sekaisin. Välillä onneksi auttavakin käsi ojentuu. Pelin tempo saattaa hetkeksi hidastua ja Bob voi tulla piikinkestäväksi. Jopa thrust-moodi voi aktivoitua ja pallon ohjaaminen on hetken helpompaa. (Jo toinen peli tässä kuussa jossa Thrust vierailee!) Teleporteilla pääsee kentän suljettuihin osiin ja jousia voi käyttää pomppimisapuna.

Ensimmäiset simppelit kentät opettavat pelin perusteet. Neljäsosan pelistä saa tahkota ilman vihollisia, joita vastaan onneksi voi suojautua keräämällä riittävästi kolikoita. Lisäksi kentissä on sopivan tiukka aikaraja. Alkupään kentät muistuttavat ehkä liikaa toisiaan, mutta vaihtelua on loppujen lopuksi riittävästi.

Pelin ulkoasu on aavistuksen rujo, mutta pelin tempo toisaalta melkomoinen. Vaikka silmät alkavatkin muutaman kentän jälkeen suurin piirtein pyöriä päässä, ei virtanappulaan millään malta koskea. Seuraavaan kenttään on päästävä. Uusi peli alkaa, kiitos salasanojen, aina siitä mihin on edennyt, mikä takaa vetovoiman.

JTurunen

Dome/Psygnosis
Amiga 1 Mt
Testattu: Amiga 500



Toteutus
Ei niin siisti kuin esikuvansa, mutta nopea ja toimiva.

Kynnys
Pelin outous voi aluksi kummastuttaa, mutta riittävä määrä sisäänajokenttiä ja salasanat helpottavat etenemistä.

Yhteenveto
Jos haluat jotain persoonallista ja outoa niin hanki tämä. Hyvä, joskin yksinkertainen päänvatkauspeli.

Taitopeli

80



Ihmekoira Ihmemaassa

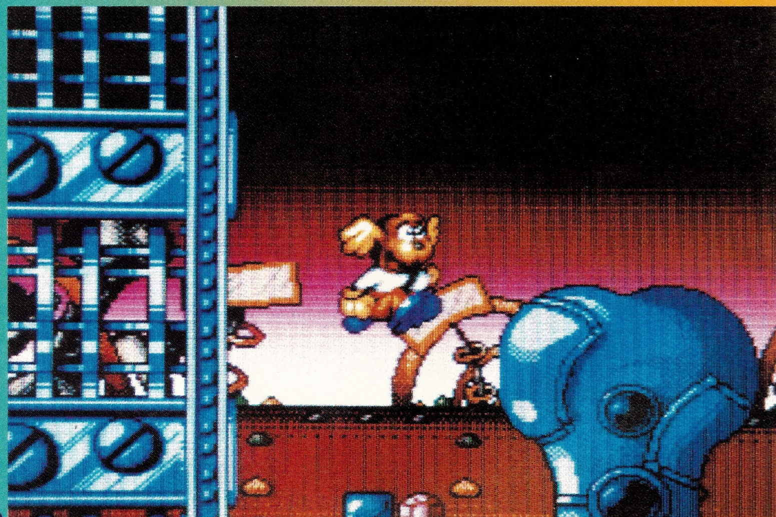
Planeetta K-9 on vallattu ja kaappauksen takana ovat vihaiset verikoirat. Ampulli ihmeseerumia, K-9-planeetan tiedemiesten kehittämää erikoisuutetta, on kuitenkin jäänyt vastarinnan käsiin. Piikki koiranpennun kankkuun ja pentu avaruusaluksella turvaan...

Ihmekoiran alus haaksirikkoutuu tietysti maapallolle. Taistelutaitojen hiominen alkaa: onhan kotiplaneetta pelastettava katalilta koiruuksilta. Core Design ei malta jättää tilaisuutta käyttämättä ja seikkailu tallennetaan jälkipolville pelinä nimeltä Wonder Dog.

Aivan uutukaisesta pelistä ei ole kysymys: Core on aiemmin julkaissut pelin CD-versiona MegadriveIle. Amigan kahta levykettä hypistellessä ei voi kuin ihmetellä miksi. Ilmeisesti kyseessä oli Coren yritys rahastaa pelipulassa kiemurtelevia MegaCD:n omistajia.

Puolivillaisten konsolikäännösten jälkeen ensivaikutelma Wonder Dogista on erinomainen. Grafiikka on sopivan värikästä ja animaatio sujuvaa, parallaksitaustatkin on muistettu ottaa mukaan. Vieritys on nopeaa ja silkinpehmeää, musiikki hilpeää ja peliin sopivaa. Ääniefektit ovat kuitenkin jonnekin unohtuneet, vaikka äänimies ohjevihkosessa mainitaankin?!

Ihmekoira voi tasohyppelyn lisäksi viskellä tähtiä ja leijailla korvia lepattamalla. Sopivissa kohdissa ilotikun vetäminen alaspäin panee koiraparan huimaan maata poraavaan kierto-





liikkeeseen. Viholliset eliminoidaan tähtien avulla, joita voi olla kaksi yhtä aikaa kohteeseen matkalla. Tulitusnäppäintä pohjassa pitämällä saa aikaan tujakamman tähden.

Peli alkaa kotoisen näköisestä metsästä, josta edetään parin vaiheen kautta Kuuhun. Sieltä matkaa jatketaan Lentävien Sikojen Planeetalle ja lopulta kotikunnaille Planeetta K-9:lle. Viholliset ovat kirjava sekoitus eri eläinlajeja. Vaiheita on kaikkiaan kuusi, jotka kukin on jaettu kahdesta neljään tasoon. Lisäksi pelissä on ainakin kaksi enemmän tai vähemmän salaista maanalaista vaihetta lukuisista bonus-huoneista puhumattakaan.

Kerättävääkin on runsaasti. Tärkeimpiä ovat 1UP-lätkät ja siivet, joilla osumia kärsinyt koira tulee uudenveroiseen kuntoon. Innokas luidenkerääjä palkitaan lisäelämällä. Hymypalleron avulla jonnekin muualle pelin alla olevan tason alueelle muodostuu ylimääräinen taso, jonka avulla voi pomppia hakemaan salaisia bonuksia.

Wonder Dog on pelinä valitettavan perinteinen vasemmalta oikealla vierittyvä tasohyppely. Rakenne muistuttaa kummasti Soccer Kidiä: pelkkä talsiminen kohti tason loppua riittää, ellei sitten halua välillä pomppia puita pitkin. Maanalaiset kaikkiin ilmansuuntiin etenevät vaiheet piristävät peliä, mutta niissä ei toisaalta tarvitse välttämättä edes vierailla.

Loppu- ja välihirviöt ovat koomisia, mutta toistavat itseään. Ainakin puolenkymmentä niistä on eliminoitavissa täysin samalla tavalla, mikä tylsistyttää. Toisaalta ne eivät ole liian vaikeita vastustajia ainakaan alussa.

Vaikka Wonder Dog siistihkön toteutuksensa takia innostaakin aluksi, pikku hiljaa pelin lumoavuus haihtuu. Yllätyksiä peli ei kokeneelle tasohyppääjälle tarjoa. Jokaisen vaiheen jälkeen saatavasta salasanasta huolimatta peli ei jaksa pitää kunnolla otteessaan.

Core olisi ihan hyvin voinut julkaista Wonder Dogin Amigallekin vain ja ainoastaan pelipulasta kärsivälle CD32:lle. Perus-Amigaa kun on jo siunattu joukkiolla paljon piristävämpiä tasohyppelyjä.

JTurunen

JVC/Core Design
Amiga 1 Mt
Testattu: Amiga 500



Toteutus
Lepsujen Megadrive-käännösten jälkeen Wonder Dogin viimeistely miellyttää. Mutta missä ääniefektit? Ja miksi lisälevyasema on unohdettu?

Kynnys
Perustasohyppely, joten peliin on helppo käydä käsiksi. Elämiä annetaan vain pari, mutta etsivä löytää niitä lisää. Salasana jokaisen vaiheen jälkeen helpottaa etenemistä.

Yhteenveto
Melko turhalta pelin kääntäminen Amigalle vaikuttaa, vaikkei kyseessä huono peli olekaan. Jos elät alituisessa tasohyppelypulassa, niin hanki tämä. Minä odottaisin joulun pelirynnäkköä.

Tasohyppely

75



Kolme pientä siilitukkaa

Kun otetaan muutama siilitukka ja pannaan ne talsimaan avaruusaseman käytäville saadaan peli nimeltä Cyberpunks. Näin ajattelee ainakin Core. Mutta hyvään peliin tarvitaan muutakin kuin yksi vitsi.

Cyberpunkit ovat kolme kaverusta, jotka lähtevät tyhjentämään avaruusasemaa vihollismielisistä olioista. Viime mainittuja voisi ulkomuotonsa perusteella jälleen kerran kutsua alieneiksi, sen verran paljon ne muistuttavat niin erään pelin (Alien Breed) kuin tietyn elokuvatrilogiankin mönkijöitä.

Avaruusasemat ovat nelikerroksisia ja viimeisen kerroksen perimmäisessä nurkassa asustaa jokin aavistuksen verran ilkeämielisempi örkki. Kerrosten välillä liikutaan tietysti hisseillä. Etenemistä ovat ryydyttämässä lukitut ovet, jotka voi avata sieltä täältä löytyvillä avainpalikoilla. Tietokonepäätteelle voi mennä tarkastelemaan löydettyjen eri väristen diskettien sisältöä. Sinisellä voi ihailla kyseisen kentän pohjapiirrosta, vihreä avaa kaikki ovet.

Ilotikulla ohjataan jonossa ensimmäisenä olevaa harjastukkaa Raata, perässä kömpivät uskollisesti Gee ja Bee. Silloin tällöin joukon jatkoksi vielä lyöttäytyy droidi, jolloin tulivoima entisestään voimistuu: neljällä tykillä saa tylympää jälkeä kuin kolmella ja pyssyjen tehoa saa entisestään parannettua aseikoneilla. Tulituksen suunta voi olla joko vapaa tai lukittu, jälkimmäisessä kaikki ampuvat samaan (ilotikun valitsemaan) suuntaan.

Jokaisella kolmesta kaveruksesta on oma kuuden esineen inventaarionsa, jonne voi avainten lisäksi kerätä muun muassa pommeja, lisäenergiakapseleita ja näkymättömyyspillereitä. Avaimet aktivoituvat automaattisesti, muut lisukkeet käytetään näppäimistön avulla tarvittaessa.



Ensimmäinen pelikerta on erikoinen kokemus. Peli tuntuu hirmuisen pelattavalta, mutta syy siihen on pelin helppous. Viholliset ovat tyhmiä ja avaa ovi oikealla avaimella -problematiikka yksinkertaista. Muutama teleportti yrittää tainnuttaa suuntavaistoa, silti hissi seuraavaan kerrokseen löytyy nopeasti.

Seuraavat pari kerrosta suhahtavat myös helposti läpi. Vasta ensimmäisen avaruusaseman viimeisessä kerroksessa peli paljastaa todellisen luontonsa. Yhtäkkiä kuvaruutu alkaa hehkua punaisena ja KABOOM! Aika



loppuu! Pelissä pahin vihollinen onkin kello! Uusi yritys ja sutjakkaampi reitinvalinta ja ensimmäinen tehtävä on suoritettu.

Peli etenee jatkossa samalla strategialla: etsi sujuva reitti ja poksauta loppuhirviö hengiltä ennen kuin aika loppuu. Itse toiminta on kaikissa vaiheissa pateettisen köyhää eikä yksinkertainen juonikuvio luo peliin tarvittavaa syvyyttä. Pelihahmojen marssittaminen peräkanaa ei myöskään tuo tuttuun genreen valitettavasti mitään uutta.

Teknisesti peli on tyydyttävä, muttei yllä esikuvansa tasolle. Kuvallista vaihtelua on jonkin verran, mutta pelillistä ei lainkaan. Musiikki on epätasaista eivätkä ääniefektit säväytä.

Cyberpunks on köyhä Alien Breed -klooni, jota ei viitsi suositella edes välipalaksi ennen Alien Breed 2:sta.

JTurunen

Core Design
Amiga
Testattu: Amiga 500

Toteutus

Toimii muttei säväytä. Loppujen lopuksi melko simppeli sarjakuvamaisuutta tavoitteleva grafiikka. Viimeistelemätön.

Kynnys

Peli on kauttaaltaan melko helppo, kunhan malttaa opetella nopeimman reitin hissiin tai loppumörön tykö. Aika on ainoa vihollinen. Salasana jokaisen avaruusaseman jälkeen.

Yhteenveto

Minä pidän toimintapeleistä, silloin kun niissä on toimintaa. Tästä toiminta puuttuu. Minä pidän toimintaseikkailuista, silloin kun niissä on seikkailun tuntua. Tämä on yksinkertaisesti tylsä.

Sokkeloampuma

50







The Patrician

Homma Hansassa



The Patrician on kuin keskiajan Eurooppaan siirretty Pirates. Pelaaja aloittaa tuntemattomana aristokraattina, jonka tarkoituksena on kaupankäynnin avulla rikastua ja saada vaikutusvaltaa. Tähtäimessä on aluksi kaupungin pormestarin virka ja lopullinen päämäärä on päästä hansakauppiaiden johtajaksi. Kaupankäynnillä ja politiikalla on taistelua suurempi merkitys.

Monta pelaajaa

Pelaajia voi olla yhdestä neljään. Kukin pelaaja valitsee vaakunan suvulleen sekä kotikaupungin kahdeksasta mahdollisesta. Kahdeksalla valinnaisella kotikaupungilla on suuri merkitys, koska kaupungit eroavat toisistaan niin asukasmäärän, varakkuuden, liikennejärjestelyiden kuin eri tuotteiden kysynnän ja tarjonnankin suhteen. Kärsimättömät voivat valita nopean pelin, jolloin heti pelin alussa on käytettävissä kaksi laivaa normaalin yhden asemasta. Omien kokemuksieni perusteella kummallakin valinnalla peleistä tulee varsin pitkiä.

Käytännössä peli lähtee käyntiin siten, että pelaaja seilaa laivallaan katsomassa parin naapurikaupungin tuotteiden hinnat ja kirjaa ne ylös paperille. Pelaajan ja kilpailijoiden henkilötiedot saa kyllä printattua, mutta ei tuotteiden. Muistiinpanojen tekemisessä onkin erityisesti pelin alussa melkoinen työ, sillä tuotteita on 18 ja jokaiselle on erikseen osto- ja myyntihinta. Hinnat tietysti vielä vaihtelevat kaikkien kaupunkien kesken ja muuttuvat pelin kuluessa.

Kun hinnat ovat muistissa, löytyy melko helposti muutama kannattava kauppareitti parille eri tuotteelle. Tässä vaiheessa kannattaa lainata rahaa, jotta laivat saa ostettua täyteen tavaraa. Rahanlainaajien määrä vaihtelee, yleensä lainaamisesta on kiinnostunut yksi käsityöläinen ja muutama tietokoneen ohjaama kilpailija. Lainaehdot vaihtelevat eri henkilöiden kesken ja myös tinkiminen on mahdollista. Oma menestys vaikuttaa luonnollisesti muiden halukkuuteen lainata rahaa. Pelaaja voi myös vastaavasti lainata omia rahojaan muille pienen voiton toivossa.

Kaupungit myyvät ja vuokraavat varastotilaa, ja pelaaja voi palkata työntekijöitä käsittelemään varastossa olevia tuotteita. Esimerkiksi varastossa olevasta villasta voidaan tehdä vaatteita, jotka sitten myydään hyvällä hinnalla eteenpäin. Kaikki tämä tapahtuu automaattisesti, pelaajan tarvitsee vain huolehtia siitä, että työntekijöitä ja raaka-aineita on riittävästi.

Peli kuluu hyviä reittejä seilaten ja velkoja takaisin maksaen. Yhdellä pelivuorolla annetaan komentoja vain yhdelle laivalle. Mikäli laiva on satamassa, tulee vuoroja laivaa kohti yksi päivässä, laivan ollessa merellä sitä ei pysty kontrolloimaan. Useammalla pelaajalla ja laivalla pelistä tulee varsin hidas, joten kärsimättömille en suosittele yli kahta ihmispelaajaa. Samojen tuotteiden kuljettaminen samoja reittejä seilaten alkaa vähitellen kyllästyttää, jolloin pelaaja alkaa toivoa jonkinlaista automatisaatiota touhuun. Sellaista ei kuitenkaan valitettavasti ole.

Piraatit kiusana

Peliin tulee lisää väriä, kun pelaaja alkaa kaupata arvokkaita tavaroita, silloin nimittäin astuvat merirosvot mukaan kuvaan. Pelaaja voi osallistua taisteluihin joko aktiivisesti tai passiivisesti. Passiivisessa moodissa tietokone päättää kuka voittaa taistelun, aktiivisessa kaikki on pelaajan harteilla.

Käyttölittymä on lievästi erikoinen, esimerkiksi laivaa ohjataan painelemalla hiiren nappuloita ruorimiehen päällä. Laivoissa ei ole aseita valmiina, vaan ne täytyy ensin ostaa kaupunkien asekaupoista. Aseita



Tulevan kauppakuninkaan työhuone, josta hän hoitaa lähes kaiken.

vollisuuksiin kuuluu myös kaupunkinsa varustaminen asiaan kuuluvalla määrällä palkkasotilaita.

Tärkeintä pelissä on tulla suosituksi. Suosiotaan voi edellämainittujen keinojen lisäksi nostaa esimerkiksi lahjoittamalla rahaa kirkolle, lahjomalla kaupunginneuvoston jäseniä kylpylässä, menemällä naimisiin sopivan henkilön kanssa tai järjestämällä kaupungin asukkaille juhlat. Syötävää on parasta olla tarpeeksi tai juhlien vaikutus suosioon on lähinnä negatiivinen.

Arvaa mikä ikoni

Käyttöliittymältään peli on varsin realistinen: sekin on kuin suoraan hansakaudelta. Pelaaja valitsee eri toiminnot kaupungeissa klikkaamalla hiirellä taloja (joita on toistakymmentä). Missään itse pelissä ei kerrota mitä kyseisen talon klikkaaminen tekee (paitsi manuaalissa ja selviäähän se tietysti kokeilemalla). Jokainen kaupunki sisältää kolme ruutua: telakan, sataman ja torin. Käytännössä kaikki kaupungit ovat samanlaisia, pieniä taustakuvan eroja lukuunottamatta, joten talojen merkitykset oppii kyllä tuntemaan nopeasti. Hiiren vaihtoehtona ovat näppäinkomennot, joiden käyttäminen tuntuu kuitenkin vielä vaikeammalta.

Käyttöliittymän vuoksi peli tuntuu aluksi paljon yksinkertaisemmalta kuin mitä se todellisuudessa onkaan, sillä suuri osa pelin monimutkaisista piirteistä tulee esiin vasta pitkän tutkiskelun jälkeen ja osa ei sittenkään, mutta täytyy vaan uskoa manuaaliin... Automaatiota kaipaisi lisää joihinkin toimintoihin, kun sitä taas joissakin on mielestäni liikaa.

Grafiikka on sopivan vanhanaikaista ja sopii mainiosti pelin tunnelmaan, samoin musiikki, joskaan sitä ei yksitoikkoisuutensa takia jaksa kovin pitkään kuunnella. Peli sisältää jonkin verran digitoituja ääniefektejä, jotka myös parantavat tunnelmaa. Manuaali kertoo kaiken tarpeellisen: juuri ja juuri, mutta taustatietoa löytyi ainakin minun tarpeisiini ihan riittävästi. Lisäksi kirjasessa annetaan viitteitä moniin kirjoihin mikäli kaipaa lisätietoja. Pieniä häiritseviä virheitä tosin on, esimerkiksi laivojen mallinimikkeet (neljä erilaista) ovat manuaalissa eri nimisiä kuin itse pelissä.

The Patricianissa riittää varmasti tekemistä pidemmäksikin aikaa ja aihe sinänsä on nykypeleistä piristävästi poikkeava, ja varsinkin Euroopan historiasta kiinnostuneille peli on aivan omiaan.

Lasse Hero

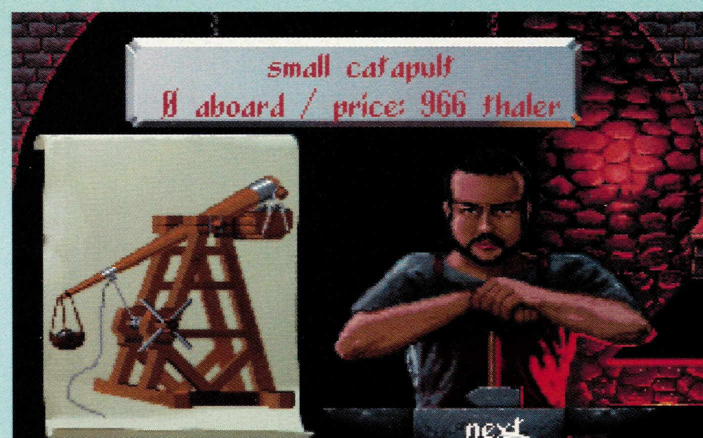
laivassa voi olla maksimissaan kolme ja jokaista asetta kohden on kaksi miestä, joista toinen lataa ja toinen ampuu. Ladatessa pelaaja voi säätää tulivoimaa määrämällä paljonko ruutia tykkiin laitetaan. Lisäksi laivan kannella on joukko miehiä, joita käytetään vihollislaivan valtaukseen, mikäli päästään sen viereelle.

Asekauppojen valikoimiin kuuluu kuuluu parhaimmillaan pari katapulttia, jättikokoinen varsijousi, tykki ja käsiaseita. Kaikkia aseita ei suinkaan saa heti pelin alusta lähtien vaan niitä ilmestyy myyntiin kaupunkien kehittymisen myötä.

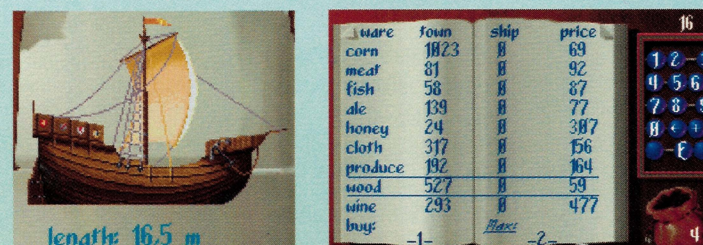
Yhteistyöllä menestykseen

Piraattiturvaa lisää myös yhteistyö muiden kauppiaiden kanssa, esimerkiksi saattueiden perustaminen. Pelaaja voi joko liittyä toisten saattueisiin tai perustaa oman. Ja kun antaa luvan toisille liittyä siihen, kansansuosio kasvaa.

Pelaaja voi myös liittyä hansaliikkeen perustamaan laivasto-osastoon joko yhdellä tai useammalla laivalla, ja pormestariksi päästyään voi järjestää omia laivastojaan. Nämä voivat joko vahtia kaupungin edustaa tai seilata ympäri meriä piraatteja metsästämässä. Piraattielimінoinnin lisäksi laivastoja käytetään kauppasaartojen valvomiseen, ja kauppasaarron rikkojaa sakotetaan ja hänen laivansa takavarikoidaan. Pormestarin vel-



Katapultti – ulapoiden kärkkäinen käyttöase.



Cobra Mk. III – Hansakauden malli.

Hinnat sopivat ja kauppa käy. Tai kävisi, jos olisi rahaa.

Kylpylä on ykköspaikka kaikenlaiseen suhdetoimintaan.



Ascon/Daze
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 4 Mt
Testattu:386, GUS

Toteutus
Käyttöliittymä vanhanaikainen, tosin hauskoja yksityiskohtia löytyy.

Kynnys
Manuaalin luku kertaalleen, asioiden kokeileminen käytännössä ja muistiinpanojen teko riittävät hyvin alkuun pääsyyn.

Yhteenveto
Euro-Pirates bisneshenkilöille.
Strategiapeli

84



Nyt Info Soft tuo maailman suurimman ohjelmisto-valmistajan tuotteet ulottuvillesi!

Myymälässämme olevasta Info Soft -pisteestä löydät Microsoftin ohjelmat työhön ja harrastuksiin, opiskeluun ja vapaa-aikaan! Tule valitsemaan mieleisesi!

DOS 6.2 PÄIVITYS
Runsaasti parannuksia ja lisää ominaisuuksia. 480,-

WINDOWS 3.1. SF
Maailman suosituin graafinen käyttöjärjestelmä nyt Infossa. 1.190,-

OFFICE
Neljä sovellusohjelmistoa - Excel, Word, PowerPoint ja Mail - sujuvaan yhteistyöskentelyyn. Office 4.980,-
Sis. ilmaiset päivityskupongit seuraaviin ohjelmaversioihin: Exel 5.0, Word 6.0 ja Power Point 4.0

WORKS-MONITOIMIOHJELMA
Sisäitää tekstinkäsittelyn, taulukkolaskennan ja graafiset kuvaajat sekä tietokannan ja raportoinnin. 1.830,-

MOUSE II
Uusi, ergonomialtaan ja toimintaan aivan omaa luokkaansa oleva hiiri. 690,-

Multimedia avaa uuden ulottuvuuden!

CINEMANIA
Viehättävän hauska elokuva-opas. 19 000 elokuva-arvostelua, elämänkertoja, kuvia filmeistä ja dialogikatkelmia. 680,-

DINOSAURUS
Selvittää, miltä aidot dinot näyttivät, miten ne elivät ja ääntelivät. 680,-

ENCARTA MULTIMEDIA TIETOSANAKIRJA
Kuvan ja äänen avulla 9 miljoonan sanan tietosanakirja ja 25 000 eri aloja käsittelevää artikkelia kiinnostavat aivan uudella tavalla. 2.890,-

BOOKSHELF 1993
Yhdelle CD-levylle on tallennettu useita sanakirjoja ja laajoja tietosanakirjoja, karttoja, kaavioita, tilastoja ym. tietoa. 1.690,-

Koe vanhat mestarit multivisiona!

MOZART 680,-

STRAVINSKY 680,-

BEETHOVENIN 9. SINFONIA 615,-

MUSICAL INSTRUMENTS
Tutustu soittimiin ja niiden ääniin. 690,-

SOUNDBITS MUSICAL
Erikoispaketti täynnä musiikkinäytteitä.
- Classic Cartoons from Hanna-Barbera
- Classic Hollywood Movies
- Musical Sounds from Around the World

380,-/ohjelma

Info Soft avaa pelitaivaan portit!

ENTERTAINMENT PACK II-IV 360,-/kpl

GOLF 450,-

FLIGHT SIMULATOR 450,-

SIERRA CLUB 290,-

SCREEN SAVER RUUDUNSÄÄSTÄJÄT
- Outer Space 290,-
- Impressionist 290,-
- Arcade 480,-

Info SOFT -pisteen löydät näistä Info-liikkeistä: **Alajärven** Kirjakauppa Ky, puh (966) 2229. **Hyvinkää:** KirjaKoivisto, puh (914) 451 250. **Hämeenlinna:** Info-Center, puh (917) 612 1717. (954) 473 1107. **Joensuu:** Info Center Artema, puh (973) 122 330. **Jämsän** Kirjakauppa Ky, puh (942) 14642. **Kauhajoen** Kirjakauppa, puh (963) 231 1426. **Kauhavan** Kirjakauppa Ky, puh (964) 434 0069. **Kemijärven** Kirjakauppa puh (9692) 130 26. **Kokkolan** Kirjakauppa, puh (968) 183 11. **Kotkan** Kirja-Info, puh (952) 147 70. **Kuusamo:** KoillisInfot Oy, puh (989) 851 4391. **Kuusankoski:** KirjaSavinen, puh (951) 374 82 72, 374 82 71. **Lahden** InfoAleksi Oy, puh (918) 752 3550. **Lohjan** Kirjakauppa Ky, puh (912) 241 50. **Loimaan** Uusi Kirjakauppa Ky, puh (923) 220 49. **Mikkelin** Kirjakauppa Ky, puh (955) 164 208. **Mäntän** Kirja-kauppa Oy, puh (934) 474 8900. **Raision** Kirja Ky, puh (921) 438 1131. **Rauman** Kirja-Aitta Ky, puh (938) 822 2244. **Riihimäen** Kirjakauppa Ay, puh (914) 324 39. **Salon** kirjakauppa, puh.(924) 335 111 **Savonlinnan** Kirjakauppa, puh (957) 218 58. **Seinäjoen** Kirjakauppa Oy, puh (964) 423 1242. Info **Siilinjärvi**, puh (971) 425 720. **Simpeleen** Kirjakauppa Ky, puh (954) 71113. **Sodankylä:** Keski-Lapin Kirja Oy, puh (9693) 213 40. **Tampere:** Info Koski-keskus, Koskikeskuksen TietoInfo Oy, puh (931) 134 366. **Turun** Kansallinen Kirjakauppa Oy, puh (921) 502 444. **Uusikaupunki:** Kirja-Vakka, puh (922) 121 50. **Vaasa:** Montinin Kirjakauppa Oy, puh (961) 122 500. **Vammala:** Tyrvään Kirjakauppa Oy, puh (932) 439 11.



CD-ROM-Update

Battle Chess

Shakki. Battle Chess on erikoisefekteillä, puheella ja tarkalla Super-VGA-grafiikalla maustettu shakkipeli. Pelissä noudatetaan normaaleja shakin sääntöjä, mutta shakkinappuloiden liikkeitä tahdittaa loistava CD-musiikki ja nappuloiden "syödään" animoiduin taisteluin, joissa veri ja jäsenet lentävät, salamat välähtelevät ja nappulat kiljuvat.



Perusshakin lisäksi mukana on myös hienosti tehty, joskin hieman unettava tutoriaali, jossa nappulat kilvan kehuvat ominaisuuksiaan ja esittelevät shakin perusperiaatteita. Hyvä manuaali "läpipeluuohjeineen" auttaa ummikonkin alkuun ja modeemipelimahdollisuus on mainio bonus. Ja mikäli splattershakki ei passaa, pyhäinhäväistystä kammoksuvat äärilaidan shakkifanaatikot voivat pelata Battle Chessiä tavallisella kaksiulotteisella laudalla.

CD:llä on Battle Chessistä sekä Windows- että DOS-versiot ja lisäksi muutama demo Interplayn vanhoista tekeleistä. DOS-versio tukee joukkoa Super-VGA-kortteja sekä standardin mukaisia VESA-ajureita. VESA-tuki ontuu hieman, sillä VESA-ajurillakaan DOS-versio ei toimi Tseng Labsin näyttökortin kanssa ja taisteluanimaatiot jäävät näkemättä. Windows-versio luonnollisestikin toimii mainiosti näyttökortista riippumatta.

Pelin aikana soi suoraan CD-audiosta tuleva musiikki, joka vaihtuu siirrettävän nappulan mukaisesti. Osa ääniefekteistä tulee äänikortin kautta. Ääniefekteistä löytyykin sitten DOS-version ainoa todellinen munaus: alasvetovalikoissa roikkuvat enkelit pitävät kerrassaan järkyttävää mökää, siipien läpsyttely kuulostaa siltä kuin äänitysvaiheessa mikrofonia olisi hangattu hiekkapaperiin. Tuskaa lisää se, että enkeleiden korviaraastava mekkala ei ole missään suhteessa pelin muiden äänien voimakkuustasoon.

Battle Chessin vahvuuslukua on vaikea arvioida, näillä pelitaidoilla noviisitasollakin tuli turpaan niin että tukka pölisi. Kannattaa huomata, että vaikka puhetta ja efektejä piisaa, ei mikään muuta sitä että pohjalla on se iänikuinen shakkipeli, josta joko pitää tai ei pidä. Niinpä Battle Chessin arvo itse kullekin on suoraan riippuvainen omasta kiinnostuksesta shakkiin. Toteutuksena Battle Chess on huippulaatua ja ennakkoluulottomille shakinharrastajille Battle Chess CD:tä voi suositella lämpimästi.

TJ Talasmaa

Interplay
PC
Näyttö: Super-VGA, joko yleinen Vesa-ajuri tai Appian, ATI, CT451, CT452, Cirrus, Everex, Genoa, Oak37, Oak67, Orchid, Paradise, Sigma, STB, Tecmar, Trident, Video7
Ääni: Sound Blaster, SB Pro, Pro Audio Spectrum, Adlib Gold
Laitevaatimukset: CD-ROM, 386SX ja 2 megaa muistia (3 megaa muistia Windows-versiossa)
Ohjaus: H
Levytila: 0,7 Mt
Testattu: PC 486, SB

90



PC-Update

Goal!

Jalkapallo. Pikaisesti sen jälkeen kun Sensible Soccer vei parhaan futispelin tittelin, iski Kick Offin tekijä Dino Dini takaisin rajusti uudistetulla futispelillään. Luulisi, että kun lajista on tehty näinkin paljon pelejä, ei enää mitään uusia ominaisuuksia saada mukaan. Kuitenkin Goalissa on paljon uusia asioita, joista osa on vain kikkoja, mutta jotkut aivan tervetulleita uudistuksia.

Vihdoin yhdessä pelissä on sekä maajoukkueet että suurimpien futismaiden tunnetuimmat liigajoukkueet. Tarjonta tosin rajoittuu Eurooppaan, mutta viisaasti ohjelmaan on lisätty myös mahdollisuus tehdä omia joukkueita. Pelaajatkaan eivät ole pelkkiä nimiä, vaan jokaiselle on annettu taitopisteet eri osa-alueille. Harjoittelun sekä yksittäisten otteluiden lisäksi voidaan pelata ottelut liigana tai



cuppina, joihin ihmisten tai tietokoneiden ohjaamien joukkueiden määrä voidaan valita.

Ohjaus ja tuntuma itse pelissä on toteutettu hyvin, vaikka pallon hallinta vaatii Kick Offin tapaan varsin paljon harjoittelua ennen kuin systeemiin tottuu. Palloa ei ole liimattu jalkaan, joten sitä pitää todella kuljettaa. Ruudun vieritys on parasta mitä PC:n futispeleissä on tähän saakka nähty ja pelaajahahmotkin ovat hieman suurempia kuin aikaisemmissa yrityksissä. Mukavana ja hyödyllisenä yksityiskohtana kulmapotkuissa ja vastaavissa tilanteissa peli zoomaa kuvakulman ylemmäksi, niin että kentästä näkyy tavallista suurempi osa kerralla. Jopa sen voi valita näytetäänkö kenttä vaaka- vai pystyasennossa.

Sensible Soccer ei kauan saanut pitää valtikkaansa, sillä Goal on yksinkertaisesti monipuolisempi ja pelillisesti sujuvampi kokonaisuus. Suositellaan lämpimästi kaikille edes hieman futiksesta kiinnostuneille.

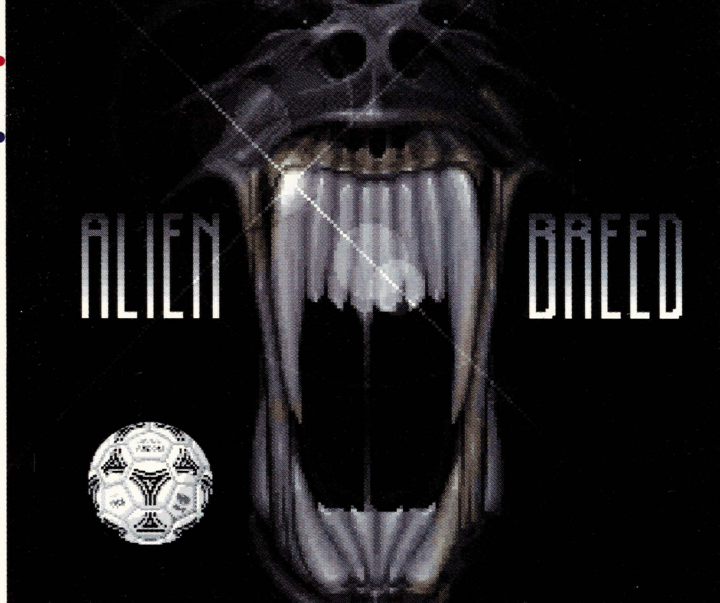
Kaj Laaksonen

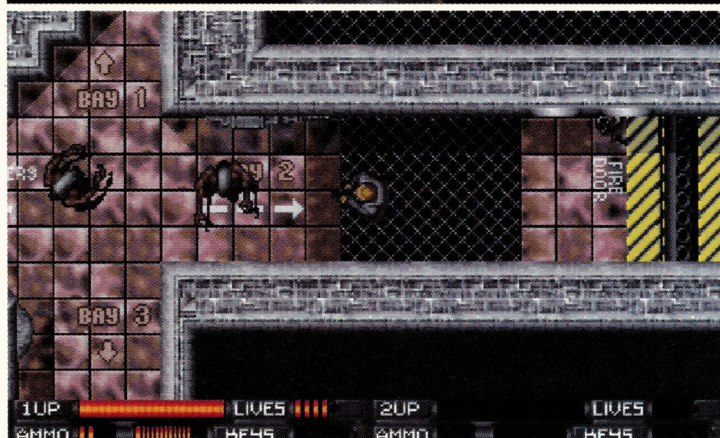
Virgin Software
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: 486/33, SB

91

PELIT HUIPPU







PC-Update

Alien Breed

Ampuma. Joskus aikoinaan Alien Breed ihastutti Amigan omistajia. Kyseessä oli lupaavan ohjelmointitiimin Team 17:n (muistaakseni) ihka ensimmäinen peli. Pelin upea, viimeistelty toteutus jäi mieleen.

Pelaaja köpöttelee pitkin labyrintinomaista avaruusasemaa ja tuhoaa kimppuun käyviä alieneja, kuvakulma on suoraan ylhäältä. Sieltä täältä löytyy avaimia, rahaa ja lisäammuksia etenemisen helpottamiseksi. Jokaisessa kentässä on yleensä joku tehtävä, esimerkiksi kentän pohjoispään hämmingin syy täytyy selvittää (ja yleensä tuhota). Lopulta hissillä huristellaan seuraavaan kerrokseen.

Paikka paikoin on tietokonepäätteitä, joissa voi ihailla kentän pohjapiirrosta ja tuhlata rahavarantojaan. Jostain syystä PC-versio antaa heti alussa kaikki aseet käyttöön, joten ostoksilla käynnistä menee nopeasti maku. Muutama avainnippu ja lisäelämä toki sujuvoittavat peliä.

Pelin tunnelmalliset taustagrafiikat ovat yhtä vaikuttavat kuin Amiga-versiossa ja äänitausta on erinomainen, joskin maksimivoluumilla tietyt äänet käyvät hermoille. Aivan Amigan tasoiseen toteutukseen ei ylletä, mutta lopputulos on kuitenkin melkoisen siisti.

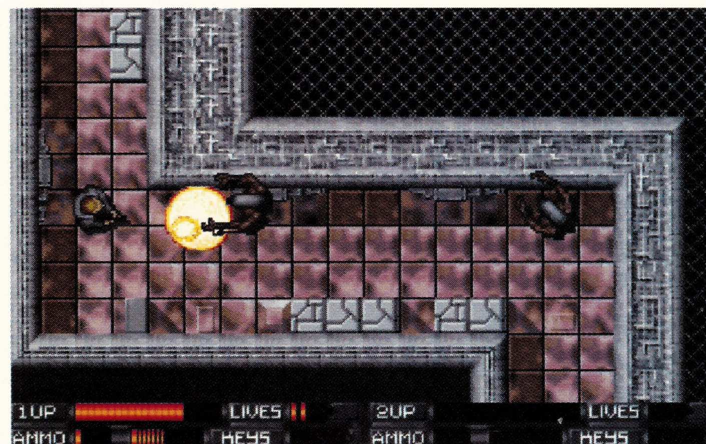
Vaikeustasoa on selvästi helpotettu sitten ensimmäisen Amiga-version (remixiä en ole pelannut). Samanaikainen kaksinpeli on mahdollinen, mikä aina piristää peliä. Salasanan saa menestyksekkäästi selvitetyn kentän jälkeen, tosin pelitilanteen tallennus kiintolevylle olisi huomattavasti ajanmukaisempaa.

Alien Breedin PC-version kohtaloksi koituvat väkisinkin lukuisat Wolfenstein-kloonit. Nehän ovat sokkeloshoot 'em uppeja toteutettuna huomattavasti jykevämmällä 3D-grafiikalla. Silti Alien Breed on kelpo peli genren ystäville.

JTurunen

Team 17
PC
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: J (x2), N
Vaatimukset: 286 minimi

75



CD-ROM-Update

Tornado

Lentosimu. Digitalin Tornado simuloi Panavia Tornado -maataistelukonetta (sekä sen sen ilmapuolustusvarianttia) ja tekee sen niin hyvin, että kohoaa kerralla lentosimujen raskaaseen sarjaan.

Nyt simu on saatavissa myös siistinä kultalevynä. CD-ROMille on siirretty Tornadon uusin C-versio, joka korjaa monia ensiversion epämukavuuksia, tärkeinpänä ylitehokkaat SAMIt. C-päivitys on tietysti saatavilla Pelit-BBS:stä.

Muuta eroa korppuversioon ei ole kuin kuin "Music Inspired By Tornado" -musiikki-CD:ltä mukaan ahdetut 10 ihan kuunneltavaa kappaletta. Itse pelin efektit ja taustamusiikki tuotetaan edelleen äänikortilla. Kiintolevytilaa siis säästyy, mutta vastapainoksi latausajat pitenevät ja käynnistystietoja saa rukkailla, sillä Tornado vaatii noin 600 kiloa vapaata perusmuistia.

Nnirvi

Digital Integration
PC
Äänet: SB, AdLib, Roland
Ohjaus: N, H, J, FCS
Näyttö: VGA
Testattu: 486/33 SB16ASP
CD-ROM 300k/s

CD-pelinä **70**

Pelinä **90**



PC-Update

SVGA-Harrier Assault

Lentosimu. Domarkin AV8B Harrier Assault on Tornadon ohella yksi näitä harvoja hyviä englantilaisten tekemiä lentosimuja. Kliseistä yksinlentoa tasaa mainio kampanjamoodi Timorin saarilla. Harrierin uusi versio on yksi ensimmäisiä, joka käyttää Super-VGA-grafiikkaa.

Sinänsä sekä näkyvyys että näyttävyys paranevat, mutta mittaristotekstit muuttuvat millin kokoisiksi, ja ruudunpäivitys hidastuu huomattavasti. Ilman nopeaa näyttökorttia ruutu päivittyy turhan laiskasti, tai sitten universaalissa VESA-ajurissani on vikaa.

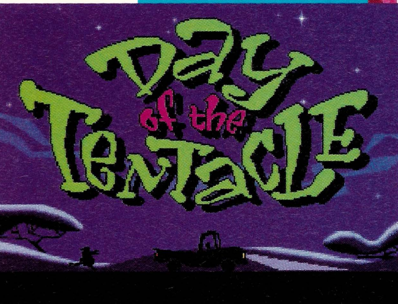
Mitään pelillisiä eroja ei Super-VGA-versio perus-Harrier Assaultiin verrattuna tarjoa. Gremlin olisi voinut käyttää vuoden viiveen paremminkin.

Nnirvi

Gremlin
PC
Näyttö: SuperVGA
ÄÄni: SB
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 5 Mt
Testattu: 486/50, SB

80





Osa 1



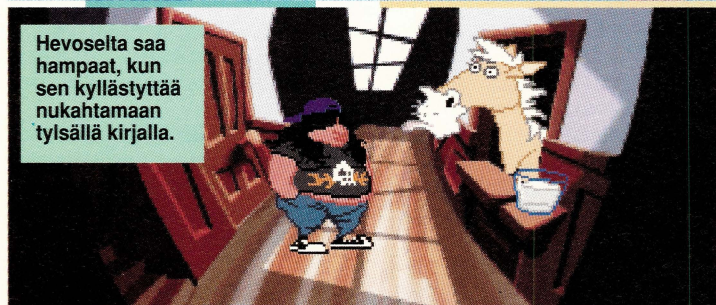
Kun käyttää tärisyttäjää pari kertaa, äijä putoaa villapaidan päältä ja sen voi siirtää hyödyllisempään käyttöön.

Lonkeroiden vastaisku

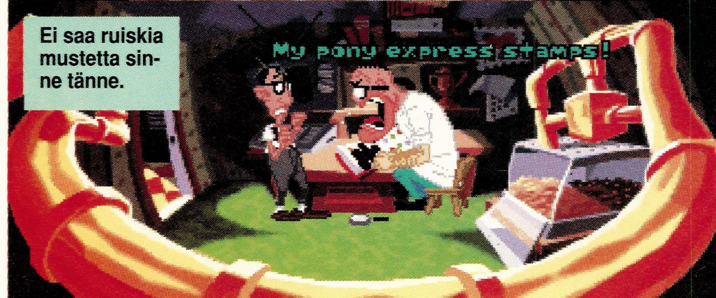
●● Purppuranpunaisen lonkeron muututtua huippuälykkääksi ja vallanhimoiseksi tohtori Fred päätti tuhota molemmat lemmikkilonkeronsa. Vihreä lonkero ehti kuitenkin lähettää minulle, Bernardille, viestin. Syöksyin vanhaan tuttuun kartanoon pelastamaan ystävääni.



Eka sikari räjähtää, toinen ei.



Hevoselta saa hampaat, kun sen kyllästyttää nukahtamaan tylsällä kirjalla.



Ei saa ruiskia mustetta sinne tänne.

Sain vapautettua lonkerot ja huomasin tehneeni virheen. Ainoa keino pelastaa maailma kamalalta kohtalolta on kääntää tohtori Fredin myrkyllistä jätettä sylkevä kone pois päältä – eilen.

Fredin pulmat

Aikakoneen heitettyä meidät, siis minut ja ystäväni Hoagien ja Lavernen, eri aikakausiin suurin tehtävämme oli tietenkin saada rikki mennyt kone toimimaan uudestaan. Siinä sivussa pitäisi vielä pelastaa maailma purppuralonkeron suunnitelmilta.

Kartanossa annoin ensin muutamia ohjeita ystävilleni ja aloin tutkia eteistä. Nappasin mainostelineestä pölynimurimainoksen, ikkunasta "Apua halutaan" -kyltin ja rikkinäisestä puhelimesta kolikon. Toimiston pöydältä otin sveitsiläisen pankkikirjan, joka oletettavasti kuului tohtori Fred Edisonille. Pöytälaatikosta nappasin valkoisen korjauslakan.

Mutta missä on tohtori Fredin salainen laboratorio? Kaappikello näyttää epäilyttävältä...

Tohtori Fred ei pysty korjaamaan aikakonettaan ilman timanttia, ja jotta Hoagie pääsisi takaisin 200 vuoden takaisesta maailmastaan, hänen pitää saada tohtori Fredin superpariston ohjeet. Kadonneet suunnitelmat löytyivätkin ilmoitustaululta ja tohtori näytti ystävällisesti, miten ne saa siirrettyä Hoagielle. Innoissani siirsin Hoagielle myös kirjan, imuriesitteen ja "Apua halutaan" -kyltin, ihan vain kokeeksi.

Mitäs täältä löytyykään?

Jatkoin matkaani yläkertaan, avasin ensimmäisen oven. Siistinä miehenä tietysti myös suljin sen. Se kannatti, sillä ovenkahvan alapuolella roikkui avainnippu.

Hetken mielijohteesta päätin työntää kolikon tärisyttäjään saadakseni nukkuvan lihavuoren siirtymään hieman. Mies ei kuitenkaan liikkunut tarpeeksi ja himoitsemani villapaita jäi edelleen harmittavasti hänen al-



Siirrä sänkyjen patjat keskenään ja istu narisevan patjan päälle, niin hiiri on sinun.

leen. Mistä lisää rahaa?

Seuraavassa huoneessa masentuneen näköinen mies vannoi tekevänsä itsemurhan, joten päätin jättää hänet rauhaan ja napata vain ohimennen pilailumusteen pöydältä.

Seuraavan oven takana oli vanha ystäväni vihreä lonkero, jolta kyselin kuulumiset. Lonkeron bändi oli tehnyt uuden levyn, jota tietysti päätin kuunnella stereoissa, eli panin stereot päälle. Ei kamuni turhaan kehunut bändiään kovaääniseksi! Hermostuneena törmäsin kaiuttimeen, joka tietysti kaatui, mutta lopulta sain stereot suljettua. Huomaamatta pöllin vielä videokasetin stereoiden läheltä ja lähdin ulos huoneesta.

Tuttavien tutkailua

Seuraavassa kerroksessa törmäsin taas vanhaan tuttuuni Weird Ed Edisoniin. Rupatellessani hänen kanssaan sieppasin puolihuolimattomasti hamsterin taskuuni, ja pelasin ohimennen Maniac Mansion ykkösen läpi. Edin huumorintaju pelaa edelleen yhtä hyvin kuin ennen, sillä hän suuttui kauheasti, kun spruittasin pilailumustetta hänen postimerkkikansionsa päälle. Juostessani pois huoneesta kansio lensi perässäni ja palautin sen Edille, kunhan ensin olin noukkinut maahan pudonneen postimerkin.

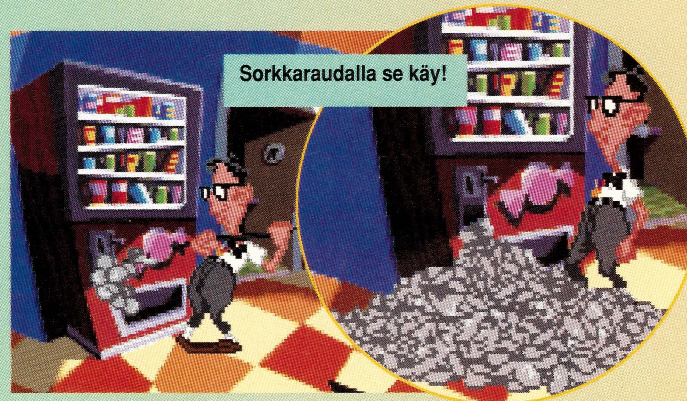
Jatkoin matkaani ullakkohuoneiston kautta katolle. Lipputangon alaosassa roikkui kampi ja paras alasmenoreitti oli tietenkin savupiipun kautta.

Huippuhauska mies

Laskeudun nokisena suoraan lattiaritilän viereen, niinpä avasin sen. Pyysin ystävällisen näköiseltä pilailuvälinekauppiaalta sikaria, muttei hän ollutkaan niin ystävällinen kuin olin luullut.

Mieleni teki kamalasti itsestään kalisevia hampaita, joten yritin nostaa ne pois häkistään. Ei onnistunut, hampaat lähtivät karkuun. Mutta aikani niitä takaa-ajettuani sain ne ahdistetuksi ritilään, mistä ne olikin helppo siepata taskuun. Klovni sen sijaan antoi iskun iskusta.

Kärsittyäni tappion harpoin heiluriovesta keittiöön ja otin kaksi kahvipannua kahvinkeittimestä sekä haarukan pöydältä. Oikeanpuoleisesta huoneesta



käväisin hakemassa suppilon kaapista. Aulassa korjasin parempaan talteen teko-oksennuksen, joka oli tipahtanut lattialle.

Pahuksen purukumi

Päätin käydä virkistäytymässä ulkona, joten menin parkkialueelle, jossa olikin epäilyttävän näköinen naamiomies yrittämässä murtautua autoon. Minun kävi miestä sääliksi, joten päätin auttaa häntä antamalla hänelle löytämäni avaimet. Mies vaikuttikin oikein kiitolliselta, joten hän lahjoitti minulle siitä hyvästä sorkkaraudan. Keksin heti sille käyttöä ja menin kovaa vauhtia takaisin sisälle vääntääkseni aulassa lojuvan kiinni juuttuneen purkan irti.

Pistin purukumin suuhuni ja pureskelin sitä hetken aikaa ja sain siinä olevan kolikon irti. Tärisyttäjä kaipasi lisää kolikoita, joten suunnistin yläkertaan ja sain kuin sainkin arvokkaan villapaidan haltuuni.

Menin takaisin käytävään ja murtauduin sorkkaraudalla makeisautomaattiin. Kuinka ollakaan, sieltä tupsahti valtaisa kasa kolikoita, jotka viimeistä quarteria myöten kahmin taskuuni. Ja koska hamsteri alkoi käydä kuumana, päätin viilentää sen tunteita työntämällä sen jääkoneeseen.

Ho-ho-hoagie!

Vaihdoin Hoagieen. Ensi töikseni kävelin kentälle, jossa törmäsin Benjamin Frankliniin. Totesin hänet hieman kahjoksi.

Menin tutkimaan motellin edessä olevaa postilaatikkoa, ja nappasin sieltä kirjeen, jonka uteliaana ihmisenä tietysti luin. Sisällä avasin kokeeksi kaappikellon ja tietysti sielläkin oli salainen käytävä. Käytävä loppui tohtori Fredin mainitseman Red Edisonin työhuoneeseen, joten rupateltuani hänen kanssaan hieman, annoin hänelle superpatterin suunnitelmat. Lisäksi päätin lahjoittaa hänelle Bernardilta saamani "Apua halutaan" -kyltin Redille.

Koska Red kerran tarvitsi kyltin mukaan apua, pääsin hänelle töihin ja olin tietysti laboratoriotakin käyttööni. Sieppasin itselleni myöskin vasenkätisille tarkoitetun vasaran hyllystä ja jatkoin matkaani ylöspäin.

Laahustin portaat ylös ja menin heti ensimmäisestä ovesta sisään George Washingtonin huoneeseen. Tein jekun sotkemalla hänen sänkynsä ja kutsuin sitten narua vetämällä taloudenhoitajan paikalle. Yritettyäni turhaan vakuuttaa hänelle, etten ole George Washington, löntystelin pois huoneesta. Käytävässä näin siivoojan kärryt, joista otin saippuan.

Seuraavaksi nappasin oikeanpuolimmaisesta huoneesta viinipullon ja jatkoin matkaani ylöspäin. Yllätyin melkoisesti huomatessani hevosen, mutta vielä enemmän hämmästyin, kun huomasin sen osaavan puhua. Juteltuani hieman sen kanssa päätin ilahduttaa sitä lukemalla kirjaa, joka sattumalta oli mukanani. Hevonen ei ilmeisesti arvostanut lukemaani, sillä se nukahti töykeästi laittaen tekohampaansa lasiinsa. Kostoksi moisesta töykeydestä täydensin taskujani sen tekohampailla.

Avasin silkasta uteliaisuudesta vasemmanpuoleisen oven, missä Edison-suvun ainoat taiteilijat väsäsivät patsasta. Juttelin jonkin aikaa, ja vaihdoin vikkelästi tynnyrin päällä lojuvan vasaran oman vasenkätiseen vasaraani. Se riitti taiteilijan egon murtamiseen.

Hipsin vaivihkaa huoneesta toisen taiteilijan puhjettua kyyneliin ja kävelin portaat ylös. Istahdin hetkeksi Nedin sängylle katselemaan, kun soma kissa leikki leluhiirellä. Sängyn kitinä häiritsi kissaa, joten sain älynväläyksen, ja vaihdoin Nedin ja Jedin patjat keskenään ja istahdin vuorostaan Jedin sängylle. Kissa tulikin ihmettelemään sängyn viereen, ja minä lampsin äkkiä leluhiiren luo ja kaappasin sen taskuuni. Otin vielä maalipurkin lattialta menomatkallani ikkunasta ulos.

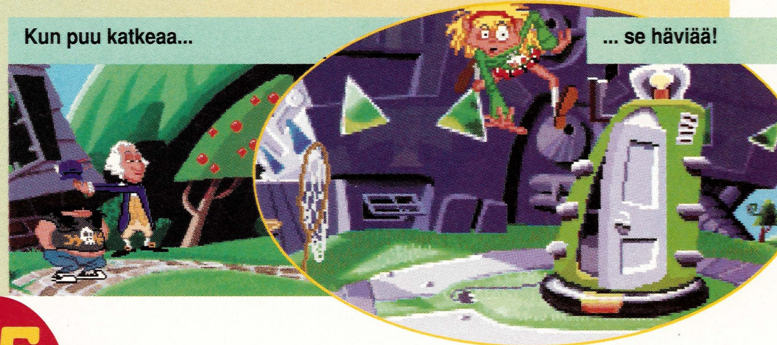
Ulkona näin aika kapean savupiipun, joka oli niin kutsuvan näköinen, että päätin mahtua siihen vaikka väkisin. Tultuani alas näin kolme historiallisen näköistä miekkosta. Juttelin heistä jokaisen kanssa, minkä jälkeen annoin mukanani olleen viinipullon Thomas Jeffersonille. Ajattelin hieman kujeilla miesten kanssa ja laitoin imurimainoksen ehdotuslaatikkoon.

Menin heiluriovesta sisään ja otin hyllystä sekä spaghetin että öljyn ja poistuin oikeanpuoleisesta ovesta. Täältä nappasin ämpärin ja kaapista harjan. Kävin täyttämässä ämpärin vesipumpusta ja lisäsin siihen saippuaa. Pesin ulkona aikaisemmin näkemäni rattaat.

George Washington kertoi aikaisemmin, että hän hakkasi nuoruudessaan kirsikkapuun poikki. Päätin kokeilla onnistuisiko hän vielä, ja maalasin aikakoneen lähellä seisseen puun hedelmät punaisiksi. Temppu onnistui, kunhan pyysin sitä Georgelta.

Annoin kirjeen ja punaisen maalin Bernardille ja vaihdoin persoonallisuuteni Laverneen, joka putosi puusta samalla hetkellä, kun Washington sen katkaisi.

Jukka Aalto, Antti Mäkynen



Ratkaise

Veil of Darkness


Rohdon ansiosta tyttö paranee ja saat palkinnon.


Mustalainen sekoittaa parantavan rohdon, kunhan olet saanut kerätyksi tarvikkeet.


Eduardin talon alakerrassa on hyllyn takana salaovi, josta pääsee Kirillin kellariin.

Osa 1

Kauhun kotimaa


Kirillin kellarista löytyy vuosikertaviiniä.

●● Csardan laakso romanialaisessa vuoristossa ei enää kauan elä elämäänsä vampyyri Kairnin vallassa. Ennustus toteutuu kohta kohdalta tässä ja seuraavassa Pelit-lehdessä.

Ennustuksessa määrättyjä tehtäviä ei tarvitse tehdä tietyssä järjestyksessä, ja tämä ratkaisu on vain yksi monista mahdollisuuksista. Baarissa kannattaa käydä usein jututtamassa asiakkaita, koska heiltä saa tietoa uusista paikoista. Pidä aina mukanasi mahdollisimman paljon hopeakolikoita, joita saat myymällä yrttejä ja nuuskimalla paikkoja.

Kaikkia hirviöitä ei ole pakko tappaa, vaan usein on viisainta juosta karkuun. Pakosta tapettavia ovat kuitenkin ihmissusi, luurangot linnassa ja zombie Andrei. Vampyyrit voi tappaa vain pyhällä vedellä, ja joihinkin olentoihin tehoaa palava soihtu tai hopeamiekka.

Esineet ovat kertakäyttöisiä eli ne, joita on jo käyttänyt, voi heittää menemään, sillä reppu käy pian ahtaaksi. Säilytä kuitenkin avaimet, tehokkaat aseet ja kirjat.

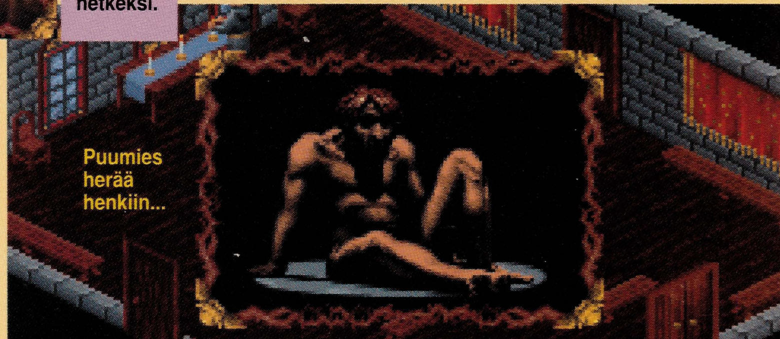

Vuosikertaviini on tarpeeksi arvokasta juotavaksi Elämän maljasta, jonka voi sitten "lainata" hetkeksi.

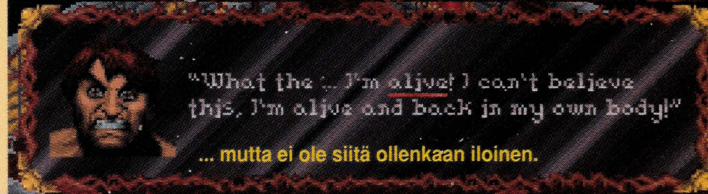

Puuksi loihdittu mies poltetaan öljylampulla ja tuhkat kuljetetaan luostariin henkiinherätettäväksi.

Kadonneen vasaran jäljillä

Peli alkaa makuuhuoneesta, jossa tutustut kauniiseen tyttöön, Deirdreen. Tuttavuus jää valitettavasti tältä erää lyhyeksi, ja rupattelun jälkeen on aika tutustustua talon isäntään. Hän pyytää sinua hakemaan kirvesmiehen vasaran. Ennen ulos menoa kannattaa pyytää palvelijalta kolikoita (coins) ja saat 12 hopearahaa.

Kiertele kylässä ja juttele ihmisille. Ostoslistalta löytyvät lamppu, nauloja ja tupakkaa,


Puumies herää henkiin...



... mutta ei ole siitä ollenkaan iloinen.

jotka kaikki voi hankkia paikallisesta kaupasta. Ränsistyneestä mökistä löytyy sorkkarauta. Apteekkari tarjoaa saksankuminan siemeniä (fennel seeds), joita tarvitset myöhemmin.

Eduardin talosta löytyy kangaspala ja verijäki, joka johtaa kirjahyllyn taakse. Kirjahyllyn saakin työnnettyä syrjään ja Eduardin kaamea kohtalo selviää saman tien. Sitä ei kannata kuitenkaan jäädä suremaan, vaan koppaa vasara reppuun ja palaa Kirillin luo. Aikanne juteltuanne saat Kirilliltä ennustuskäärön, josta ilmenee mitä sinun tulee tehdä.

Puumiehen kirous

Ennen ulosmenoa pyydä vasara takaisin Ivanilta ja käy Deirdren juttusilla, jolloin saat hiusnauhan. Juttele baarissa asiakkaiden kanssa ja saat kartan. Tähän karttaan ilmestyvät paikat, joihin voit mennä.

Mene ensiksi maatilalle. Isäntä kertoo sinulle mihin lentokoneesi syöksyi. Maatilan emäntä on myös mielenkiintoinen tuttavuus, kunhan vain kieltäydyt illalliskutsusta. Ladosta löytyy heinähanko, joka osoittautuu erinomaiseksi aseeksi.

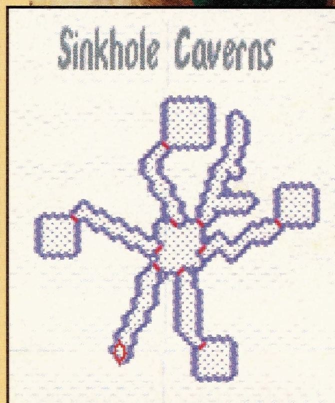
Käväise lentokoneen maahansyöksypaikalla. Seivästä ahdistelevat sudet heinähangolla ja kerää kasvit, jotka voit myöhemmin myydä apteekkarille. Puumies kertoo sinulle kurjasta kohtalostaan. Et kuitenkaan vielä tiedä kuinka häntä auttaisit.

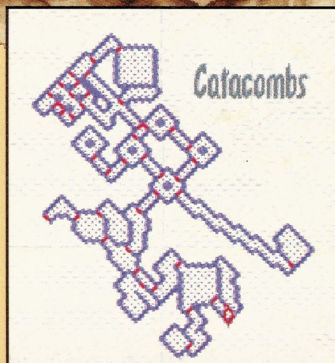
Baarin asiakkailta saat tietoosi luostarin sijainnin. Baarissa tapaat myös trubaduurin, jota voit aikasi kuluksi jututtaa. Tulitikun saat, kun vain haet piipun Kirilliltä ja pyydät tulta baarinpitäjältä.

Luostarista löydät hiukan höyrähtäneen munkin, jolta voit ostaa pyhää vettä. Hän osaa myös herättää ihmisiä henkiin ja siunata esineitä. Luostarin alakerrasta löydät toisen munkin, jolla on ongelma. Ongelma poistuu, kun sieppaat sulkakynän (quill) hänen kädestään.

Puumiehen kärsimykset saat lopetettua heittämällä tulitikulla sytytetyn öljylampun sen niskaan. Pian puu onkin palanut tuhkaksi, jonka voit kerätä talteen.

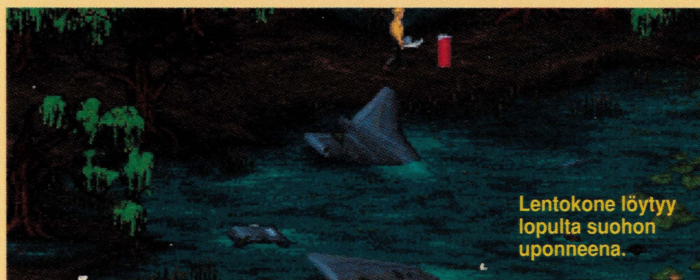








Luostarin kammiossa on kirottu munkki. Munkin kirous poistuu yksinkertaisesti, kun pyytää sulkakynän pois.



Lentokone löytyy lopulta suohon uponneena.

Kylässä sinulle kerrotaan mustalaisista. Kysy ennustajamustalaiselta Eduardista ja saat avaimen. Puun juurella loikoileva mies lupaa tehdä sinulle jotain erikoista, kunhan vain tuot hänelle palan puuta. Toisessa asuntovaunussa tapaat parantajan, joka parantaa ilmaiseksi kaikki haavasi ja lupautuu myös tekemään rohtoa, joka parantaa hulluuden, kunhan vain hankit ensin oikeat ainekset.

Käytä saamaasi avainta Eduardin asunnossa ja pääset kellariin. Kellarissa on salaovi kaapin takana. Katakombeista johtaa tie Kirillin viinikellariin, josta saat avaimen ja viinipullon. Palaa baariin ja juttele baarinpitäjän kanssa. Lasien kilistelyn jälkeen ota pikarin lainaan, kunhan vain muistat palauttaa sen takaisin käytön jälkeen. Juttele vaihteeksi asiakkaiden kanssa.

Pyydä luostarissa munkkia herättämään henkiin (resurrect) puuksi muuttunut mies. Henkiin herättyään mies heittäytyy ilkeäksi, mutta kertoo sinulle kuitenkin suon sijainnin. Vaadi kuppi takaisin munkilta, vaikka joudutkin lahjoittamaan 3 hopearahaa luostarille saadaksesi sen. Luostarin alakerrasta löydät nuijan, jolla on mukava kalisuttaa vanhoja juoksevia luita.

Suolta löydät lentokoneesi, tai sen mitä siitä on jäljellä. Korjaa maasta talteen ase, köysi ja sytytin. Sido köysi puuhun, jonka alla on kuoppa, ja pääset luolaverkostoon. Luolasta koppaa mukaasi pari sientä ja palaa takaisin ihmisten ilmoille.

Äidin pikku hullu

Etsi käsiisi kynttilänvalajan poika ja kerro hänelle hulluuden riivaamasta Nataliasta. Pitkän keskustelun jälkeen saat tytön hiuskiehkuran. Kellarista löydät ahkeran isän työnsä ääressä. Kannata yritystä ostamalla pari kynttilää.

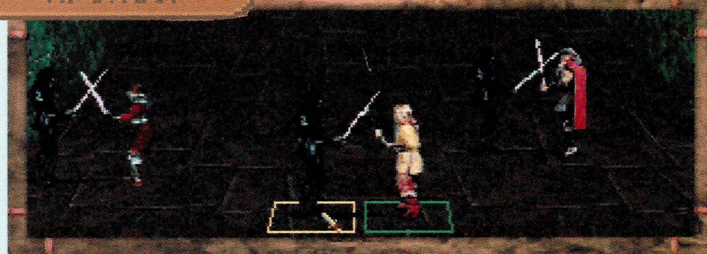
Toisessa kylässä keskustele isoäidin ja hänen poikansa kanssa. Kysy pojalta petuniasta (betony) ja hän kertoo, mistä sitä voi hankkia. Osta myös taikakalu (talisman). Muista kuunnella ikuisuuksia kestävä historian luento pojista. Rupattelun jälkeen sinulla pitäisi olla tiedossa synkän metsän, järven ja tienristeyksen sijainnit.

Käy hautausmaalla poimimassa petunian lehdet. Kylässä baarin asiakkaat haastelevat jotain trubaduurista ja ihmissudesta, joten päätät ottaa asiasta selvää. Yläkerrasta löydät muusikon lattialta, seiniltä ja taitaapa jotain tippua katostakin. Mies tuskin pahastuu, vaikka otatkin hänen viulunsa ja avaimen.

Avain aukaisee lukitun oven katakombeissa. Oven takaa löydät sinettisormuksen ja hymyilevän ruukun, johon parantava lääke voidaan sekoittaa. Nyt on aika palata mustalaisten pariin. Kun parantava juoma on valmista, vie se äidille kaupan yläkertaan. Vastalahjaksi tyttärensä pelastamisesta saat äidiltä hiusneulan.

Lauri Turunen





●● Kirjallisin roolipeli kautta aikojen, Dynamixin Betrayal at Krondor perustuu Raymond E. Feistin luomaan Riftwar-kirjasarjaan. Peli ei kuitenkaan pohjaudu olemassaoleviin teoksiin vaan on sarjan uusi osa, jonka tekemiseen myös Feist itse on osallistunut.

Midkemian salat julki

Betrayal at Krondorin kirjamaisuutta korostaa se, että se on jaettu yhdeksään "kappaleeseen". Ratkaisun ensimmäisessä osassa jaamme yleisiä ohjeita ja luemme lävitse neljä kappaletta, loput viisi jää ensi lehteen. Kaikkien arkkujen arvoitusten vastaukset on julkaistu Pelit-lehdessä 6/93.

Eloonjäännin ABC

Jotta Midkemian vihamielisessä maastossa pysyisi hetkeä kauemmin hengissä kannattaa painaa mieleensä pari asiaa. Ensinnäkin joka ikinen ruumis on syytä tutkia, jos ei muuten, niin rahan takia. Myöhemmin tarvitsee erilaisia vastamyrkkyjä ja muita kemikaaleja, joita löytää ruumiiden lisäksi myös pensaista ja ontoista kannoista.

Ruokaa kannattaa myös ottaa mukaan joka tilanteessa, mutta tarkista vihollisten kantamat pakkaukset: ruoka voi olla pilaantunutta tai myrkyttynyttä. Pahoinvointi poistuu päivän levolla ja myrkytykseen auttaa Silverthorn-niminen vastamyrkky. Vastamyrkkyä ja vihreää parannusjuomaa kannattaa raahata mukana niin paljon kuin vain mahdollista.

Jos olet juuri ja juuri voittamassa vaikeaa taistelua, hutki viimeinen vihulainen rapakuntoon ja lepäile taisteluruudussa, ja käytä myös parannuspulloja ja yrttipakkauksia. Jos rahasta ei tee tiukkaa, voi temppeleistä hommata hinnakkaan pikaparannuksen, jota tarvitaan muun muassa silloin, kun erehtyy taloon, jonka ovesta roikkuu musta nauha.

Suurimmissa paikoissa (Sar-Soggoth, Krondor, Northwarden yms.) ei voi liikkua vapaasti, vaan kursori muuttuu tekstiksi. Huomaa, että näissä kaupungeissa on ainakin yksi paikka, jota tulee tutkia tarkemmin.

Helpoin tapa rikastua on pyörittää bisnestä kuolleiden vihulaisten omaisuudella. Varsinkin taika-aseista saa hyvän hinnan. Älä kuitenkaan tarjoa yrttikauppiaalle jalokiviä, sillä hän maksaa tietysti huonommin kuin jalokiviseppä. Sama muillakin varusteilla. Huonoja varusteita on käytännössä turha roudata mukana.



Loitsut ovat oiva rahojen sijoituskohde. Hiomakiviä ja vasaroita tarvitsee aina, köysiä vain luolissa olevien kuilujen ylitykseen. Pidä hyvää huolta aseistasi ja haarniskoistasi. Lims Kragman temppelistä saat niille parhaan siunauksen.

Luku 1
Matka Krondoriin

Locklear ja Owyn vievät Gorathin valtakunnan pääkaupunkiin Krondoriin, joka sijaitsee lounaisessa Midkemiassa. Ennen kuin eksyt pääkaupungin syövereihin, kouluta kaikkia hahmoja mahdollisimman paljon. Ei ole mitään syytä jättää Owyniä nurkassa vapisevaksi heittopussiksi, sillä kun Gorath ja Locklear ovat tukena, Owyn voi varsin turvallisesti hakata heikoimpia vastustajia. Varsinkin Fetters of Rimella ja "aivastuspulverilla" jähmetetyt vihulaiset ovat oivaa riistaa.

Kun porukka on jo suhteellisen kovassa kunnossa, suuntaa viemäreihin. Luoteesta löydät muutaman blackhawkin pahanteossa. Tapa heidät ja James antaa kiitollisena avaimen. Suun-



taa Jamesin luota itään ja avaa tikkaitten yläpäässä oleva lukko saamallasi avaimella.

Luku 2
Ruttoa ja salaliittoja

Ensinnäkin Jamesin ja Gorathin tulee etsiä Owyn takaisin porukkaan, onneksi hän onkin ihan lähellä. Krondorin viemäristä pääsee ulos kulkemalla etelään. Tarkoitus on suunnata kohti itää, Romneyhyn, jonka kapakassa odottaa tärkeää tietoa.

Lähellä Ruthiaa on temppeli, jonka luona väijyy vahva osasto blackhawkeja. Jos seurue on heikossa kunnossa, temppelin voi kiertää kulkemalla mahdollisimman etelässä tiestä. Mitchell Waylander ei kuitenkaan suostu päästämään kaupunkiin, ennen kuin olette hakeneet Glazerin killan sinetin.

Lytonin lähistöllä (tien eteläpuolella) on lato (ei näy tieltä asti), josta Waylanderin kaipaamat sinetit löytyvät. Slidenin lähellä sairastutte ruttoon. Jatka Slideniin ja astu laivaan. Temppelisaarella vieraile temppelissä ja puhu papeille, jotka ovat takahuoneessa. Lähtiessänne pyhätöstä he parantavat ruton.

Luku 3
Nälkäkuoleman veljeskunta



Jututa ensin Romneyssä ja sen lähistöllä olevia ihmisiä. Kaupungin pohjoispuolelta löydät Kahoolin temppelin, jonka papit kertovat paljon mielenkiintoisia asioita, mutta eivät suostu paljastamaan syvimpiä salojaan muille kuin veljeskuntansa jäsenille. Veljeskuntaan pääsee, kun jättää ruuan hakoteille ja lepäilee, kunnes hahmot ovat nälästä puolikuolleita.

Navon du Sandau on Kenting Rushin lähistöllä. Hän on varsin tärkeä henkilö juonen kannalta. Calwall Keepin ja Prank's Stonen välillä olevan Banathin temppelin pohjoispuolella on vesiputous, jonka takaa löytyy nighthawkien päämaja. Kenting Rushin eteläpuolella on kaivo, josta saat "avaimen" blackhawkien päämajaan. Kaivon saa auki Virtue-avaimella, joita on myytävänä kaupoissa tai hakemalla sen Prank's Stonen ja joen lähellä olevasta haudasta.

Vesiputouksen takana mene koilliseen, avaa ovi du Sandaun avaimella. Vastaus arkun arvoitukseen on Darkness. Ennen arkun avaamista investoi kaikki rahasi loitsuihin, sillä porukan rahat häviävät parempiin taskuihin!

Luku 4
Pohjoisen vankilat

Tässä kappaleessa on hyvä kouluttaa Owyn kovaksi tappelijaksi. Helpointa se on jähmettämällä vastustaja(t) pulverilla, jota myydään kaupassa, tai käyttää Skin of the Dragon -loitsua ja antaa vihollisparkojen huhkia itsensä turhaan hikisiksi. Tulipallojakin voi koettaa ammuskella, tosin osumatodennäköisyys on vielä varsin alhainen.

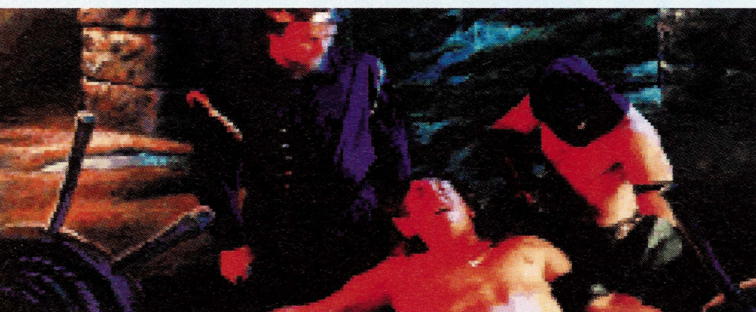
Etsi Interdictor ja Guild's Thornin avaimet. Aloituspaikastanne etelään kulkemalla pääset yläkertaan. Luolastojen lopullinen uloskäynti on koillisessa.

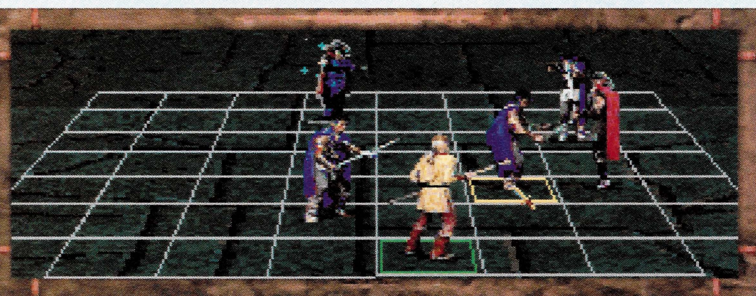
Jos Nalar's Rib kiinnostaa, kulje Sar-Saggothista suoraan etelään ja tulet hautausmaalle. Kierrä vuoren länsipuolelta ja jatka etelään. Tapettuasi ansassa väijyvät ogrevelhot käänny lounaaseen ja etsi suurta kiveä puiden keskellä. Sitä ei kuitenkaan tarvitse aivan välttämättä, joten voit jättää sen rauhaan, mikäli löytäminen tuottaa ylivoimaisia ongelmia.

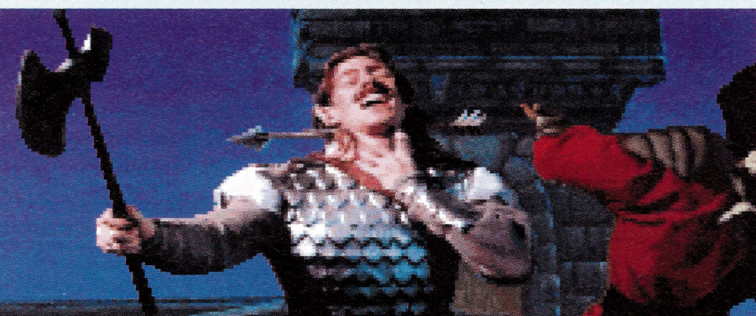
Puhu Armangarin tavernassa olevalle Irmelynille. Kaivos on koillisessa Armangarista nähden, joen toisella puolen. Muista, että soihtujen käyttö on epäterveellistä kaasualueella, joten käytä tulen sijasta valosormusta tai Candleglow-loitsua.

Cullich puolestaan majailee pienessä mökisssään Caernin eteläpuolella suunnilleen Raglamin ja Wylken tienhaaran korkeudella. Yritä ylittää lännessä oleva silta käyttäen And the light shall lie -loitsua. Heitä se monta kertaa peräkkäin, jolloin se kestää pitempään. Moreaulf kertoo tunnussanan ja hänet puolestaan löytää Harlechista. And the light shall lie on taas elinehto.

Ossi & Panu Mäntylahti







Fantasiapelit Oy

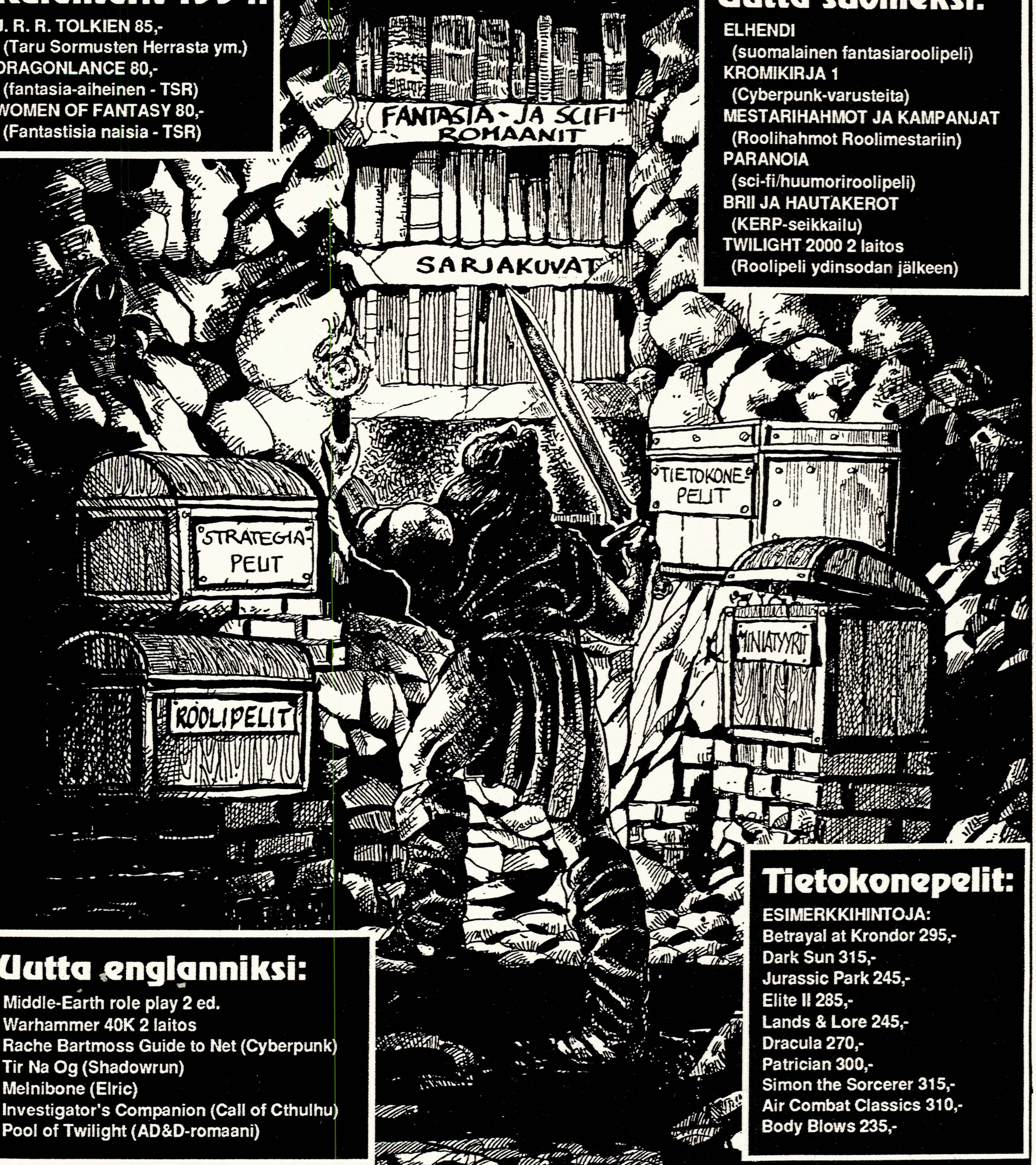
Roolipelien erikoisliike

Kalenterit 1994:

J. R. R. TOLKIEN 85,-
(Taru Sormusten Herrasta ym.)
DRAGONLANCE 80,-
(fantasia-aiheinen - TSR)
WOMEN OF FANTASY 80,-
(Fantastisia naisia - TSR)

Uutta suomeksi:

ELHENDI
(suomalainen fantasiaroolipeli)
KROMIKIRJA 1
(Cyberpunk-varusteita)
MESTARIHAHMOT JA KAMPANJAT
(Roolihahmot Roolimestariin)
PARANOIA
(sci-fi/huumoriroolipeli)
BRII JA HAUTAKEROT
(KERP-seikkailu)
TWILIGHT 2000 2 laitos
(Roolipeli ydinsodan jälkeen)



Uutta englanniksi:

Middle-Earth role play 2 ed.
Warhammer 40K 2 laitos
Rache Bartmoss Guide to Net (Cyberpunk)
Tir Na Og (Shadowrun)
Melnibone (Elric)
Investigator's Companion (Call of Cthulhu)
Pool of Twilight (AD&D-romaani)

Tietokonepelit:

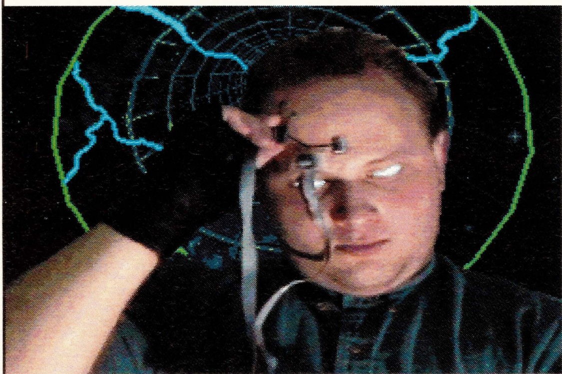
ESIMERKKIHINTOJA:
Betrayal at Krondor 295,-
Dark Sun 315,-
Jurassic Park 245,-
Elite II 285,-
Lands & Lore 245,-
Dracula 270,-
Patrician 300,-
Simon the Sorcerer 315,-
Air Combat Classics 310,-
Body Blows 235,-

Velhonlinna-ostoskeskus
Vuorikatu 18 A 25
00100 HELSINKI
(90) 650 803

Rongankatu 5-7
33100 TAMPERE
(931) 225 200

Rauhankatu 1
20100 TURKU
(921) 328 413

Mäkelininkatu 41
90100 OULU
(981) 374 906



Pelit linjoilla

●● Ennen kuin Pelit-BBS:n perustamisen myötä aloin taas, monien vuosien jälkeen, leikkiä modeemilla, en ymmärtänytkään, kuinka näppärä apuväline se pelaajalle itse asiassa onkaan.

Yhtäkkiä mietittynä modeemin pääkäyttö pelaajalle voisi olla sitä, että sillä voi pelata joitakin pelejä linjoja pitkin, kokeilla purkeista löytyviä linjapelejä ja imuroida PD- ja shareware-pelejä tai pelidemoja tulevista huippuhiteistä.

Onhan se näinkin. Jos nimittäin on sopivia kavereita lähipuhelualueella eikä kukaan pistä pahakseen, että perheen puhelin on varattu koko illan. PD- ja shareware-peleissä ongelma on siinä, että valtavasta nimikkeiden määrästä täytyisi löytää ne imuroinnin arvoiset.

Vaikka PD/SW-pelit ovatkin Pelit-BBS:ssä aika pienellä prioriteetilla, olen yrittänyt korvata määrän laadulla. Mainitaanpa vaikka suomalaiset tasokkaat Slick'n Slide ja Space Mines, ja sellaiset nimet maailmalta kuin VGA Planets, Sango Fighter, Hollywood Harry ja Epic Pinball. Pelidemojen suurin ongelma on se, että ne ovat valtavan kokoisia, varsinkin jos ne ovat hyviä (siis pelattavia).

Varsinainen hyöty löytyykin aivan muualta.

Pelit ajan tasalle

Väitän, että pelaajalle tärkein syy liikkua linjoilla on pelipäivitykset, varsinkin jos pelaa tosissaan. Jo syntyessään bugiset pelit eivät liene tuntemattomia kenellekään, ja sitä paitsi jotkut ohjelmoijat jopa lisäävät peleihinsä jälkikäteen uusia ominaisuuksia pelaajilta saamansa palautteen mukaan.

Meille soitellaan varsin paljon ja kysellään syitä pelien outoon käyttäytymiseen: X-Wingistä ei saa digitoituja ääniä kun korttikeskeytys on epästandardi, palvelijat lakkoilee ja Lord British vain miettii, miksei Day of the Tentacle tue Rolandia, miksei Flightstick toimi Wayne Gretzky III:n kanssa ja niin edelleen ja niin edelleen. Nämä ja moni muu ongelma ratkeavat päivityksillä.

Periaatteessa pelitalojen pitäisi lähettää rekisteröityneelle käyttäjälle päivitykset postissa, mutta kevyen kenttätutkimuksen perusteella tuntuu siltä, että takuukortin lähettämisellä valmistajalle ei ole käytännön merkitystä, Suomi kun on niin kaukainen ja syrjäinen maa. Muutama henkilö kertoi saaneensa MicroProselta F1 Grand Prixin laajennuksen, mutta siinä kaikki.

Lisää ominaisuuksia

Suosituimmat pelit alkavat elää omaa elämäänsä, kun innokkaat hakkerit vääntävät niihin apuohjelmia, lisäyksiä, editoreita sun muita välillä todella uskomattomia tuotoksia. Modeemilla pääsee käsiksi esimerkiksi sellaisiin herkkuihin kuin monen pelaajan Civilizationiin, X-Wing-tehtäväeditoriin, Secret Weapons of Luftwaffen ja Aces Over Pacificin uusiin lentokoneisiin, Falconin ja Mic-29:n uusiin kampanja-alueisiin, Dune II:n skenaario-editoriin ja kymmeniin muihin.

Sellaiset pelit, joissa itse voi rakentaa tehtäviä, kampanjoita, kenttiä tai vastaavia, ovat vähän tylsiä, jos joutuu pelailemaan vain omia tekeleitään. Modeemin omistajan ei kuitenkaan tarvitse esimerkiksi Unlimited Adventuresiin muutamaan vuoteen itse mitään pykätäkään.

Apua tarvitsevalle

Englantia taitaville modeemi on oiva apuväline silloin, kun pelin eteneminen karahtaa jumiin. Pienellä viiveellä ja vaivalla löytyy tietysti pelien läpipeluuohjeita, mutta myös huijausohjelmia ja editoreita. Tuleeko Privateerissa turpiin? Muuta vastustajille heikot suojat ja pikkupyssyt. Onko Avatar heikko ja huono hernekeppi? Sopiva editori ja Avatar pistää örkit kuriin. Onko Space Hulk liian vaikea? Traineri käyntiin ja peli kulkee, vaikka nössön maineen saakin.

Sinänsä tietysti huijaus aina heikentää tyydytystä, mutta mieluummin sekin kuin se punahehkuinen raivon sekainen masennus, jota esiintyy samaa kohtaa kolmatta päivää rampatessa.

Mistä niitä saa?

Jos ei halua sokeasti sijoittaa rahaa modeemiin, kannattaa kysyä paikalliselta puhelinlaitokselta, josko vuokraus olisi mahdollista. Tiedostometsästyksessä Pelit-BBS on ihan rehellisesti sanoen varsin hyvä paikka aloittaa, varsinkin jos hakee päivityksiä, apuohjelmia ja pelidemoja. PD- ja shareware-pelejä taas notkuvat liki kaikki purkit täynnänsä, ongelmana on vain löytää jotain hyvää miljoonan nimikkeen seasta.

Teknisiin ongelmiin apua kannattaa hakea pelitalojen omista tuki-BBS:sta, joka valitettavasti tarkoittaa soittoa Yhdysvaltoihin. Nämä tukipurkit yleistyvät nopeasti, muun muassa LucasArts perusti juuri oman. Pelivinkkejä on täysin turha toivoa saavansa, tärkein syy soitella niihin on se, että äänikortin tai näyttökortin kanssa on hankaluuksia. Hyvällä tuurilla joku Sound Blaster -ajuri 486:een, toimiva Pro Audio Spectrum -ajuri tai eksoottisemman näyttökortin tukiohjelma on sopivan pieni, ettei puhelinlasku ylikuormitu. Muistakaa, että Yhdysvaltoihin soittelu on kallista lystiä. Yritän kuitenkin pitää myös Pelit-BBS:n ajan tasalla mitä tulee yleispäteviin päivityksiin ja demoihin.

Firmojen tukipurkit ovat avoimia eivätkä sen enempää vaadi rahaa kuin uploadejakaan.

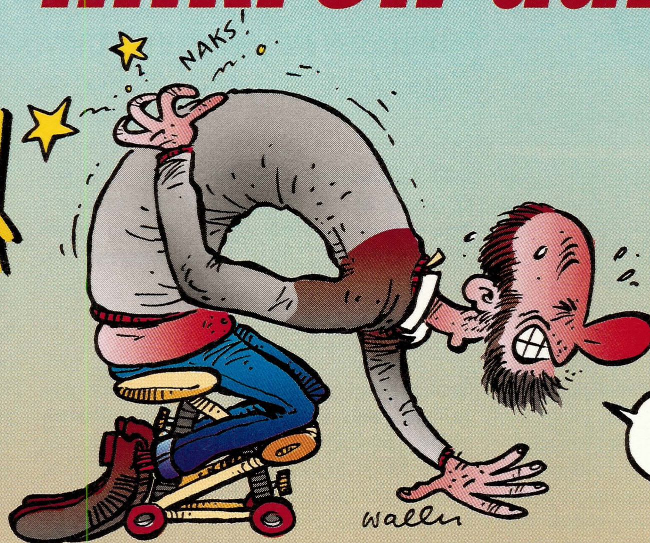
Software Creations 990-1-508-368 4137
Kaikki maan ja taivaan väliltä, Yhdysvaltojen suurin ja suosituin BBS. Apogeen, Epicin ja muiden tuki-BBS.

Accolade	990-1-408-296 8810
Bethesda Softworks	990-1-301-990 7552
Broderbund	990-1-415-883 5889
Disney Software	990-1-818-567 4027
Interplay	990-1-714-252 2822
LucasArts	990-1-415-257 3070
Maxis	990-1-510-254 3869
Microprose	990-1-410-785 1841
Mindcraft	990-1-310-320 5196
Origin	990-1-512-328 8402
Sierra	990-1-209-683 4463
Spectrum Holobyte	990-1-510-522 8909
Virgin	990-1-714-833 3305
Westwood	990-1-702-368 2319

Särkeekö niskaa? Kolottaako nikamia?

Rasitusvammoja mikron ääressä





●● Näyttöruudun tuijottamisen on epäilty rasittavan silmiä ja monitorin säteilyn vaurioittavan sikiöitä. Todellisuudessa tietokoneet käyvät kuitenkin pahiten selän päälle.

Kotimikrojen ergonomisia ongelmia ei ole pahemmin tutkittu eli olen penkonut työpaikoilla käytettyjä tietokoneita koskevia selvityksiä. Tietokoneen käyttöpaikasta riippumatta lopputulos on sama: lisääntynyt todennäköisyys saada riesakseen tuki- ja liikuntaelimistön vammoja. Vai eikö selkä ole muka tuntunut pitkän Civilization-session jälkeen joskus jäykältä?

RSI-epidemia

Tuki- ja liikuntaelimistön vammautumisesta puhuttaessa ajatus ei välttämättä ensimmäiseksi käänny näppäimistön naputteluun. Kotona tai työpaikalla käytetty tietokone on kuitenkin huomattava rasitusvammojen aiheuttaja. Esimerkiksi Australiassa on kiinnitetty jo 80-luvulta lähtien huomiota tietokoneen käyttäjiä vaanivaan RSI-epidemiaan (repetitive strain injury eli toistuvaiskuormitusvamma). Vuosia samanlaisena toistuva kevyt kuormitus, esimerkiksi tietokoneen näppäinten painaminen, on voinut johtaa jopa invalidisoitumiseen.

Vastaavasti Saksassa tehdyssä selvityksessä on käynyt ilmi, että toimistotöissä eli tietokoneiden ääressä istuvat ihmiset joutuvat olemaan tuki- ja liikuntaelimistön sairauksien vuoksi enemmän sairaslomalla kuin rakennuksilla tai teollisuudessa työskentelevät ihmiset. Ongelmasta kielii myös tutkimustulos, jonka mukaan yli puolet tietokonetta työssään käyttävistä henkilöistä käyttää särkylääkkeitä, ja 15 prosenttia lääkitsee vatsavaivoja. Kumpikin luku on merkitsevästi suurempi kuin tietokoneita käyttämättömällä vertailuryhmällä.

Mutta mikä nämä ongelmat aiheuttaa? Istumatyönhän pitäisi olla kevyttä.

Homo sedens

Seisovalta ihmiseltä, homo erectukselta, kului 65 miljoonaa vuotta sopeutua kahden jalan varassa tasapainoilemiseen. Tietotekniikan myötä meidän elämämme on yhä istuvampaa. Meistä on tulossa istuvia ihmisiä (homo sedens), eikä elimistöllämme ole ollut kuin kymmenkunta vuotta aikaa sopeutua.

Ongelmaa on yritetty ratkaista kehittämällä yhä mukavampia ja mukavampia tuoleja, joissa lojua näyttölaitettaan tuijottaen. Ensimmäisten selkävaivojen myötä näitä työtuoleja on alettu ostaa myös kotimikrojen ääreen. Tämä on kuitenkin vain pahentanut tilannetta.

Mitä mukavampi tuoli, sitä vähemmän siinä istuessaan tuntee tarvetta liikkua. Asento voi säilyä lähes samanlaisena jopa useita tunteja. Semminkin, jos tietokoneen ruudulla pyörii mielenkiintoinen peli. Työhön kyllästyy aina välistä ja lähtee hakemaan kahvikupillista, pelit kuitenkin suunnitellaan nimenomaan luomaan kestävä kiinnostus, hävittämään pelaajan ajantaju.

Liikkumaton istuma-asento vaurioittaa sekä ristiselän pehmytkudoksia että selän välilevyjä. Välilevyihin ei nimittäin johda verisuonia, vaan ne saavat ravinteensa osmoottisen vaihdon kautta. Kun välilevy selän liikkuessa puristuu kasaan, se tyhjenee, ja kuona-aineet poistuvat. Kun välilevy selän jälleen taipuessa venyy, se imee selkäydinnestettä sisäänsä, jolloin kudoksiin kulkeutuu happea ja ravinteita.

Mukavassa tietokonetuolissa selkää ei tarvitse liikuttaa. Välilevyjen aineenvaihdunta ei toimi. Solut eivät saa happea eivätkä pääse eroon kuona-aineistaan. Välilevyjen kudos rappeutuu. Välilevyt surkastuvat. Ja kaikki tämä vain istumalla.

Lihasten vaurioituminen liikkumattomassa istuma-asennossa on hieman monivaiheisempi, mutta yhtä väistämätön noidankehä. Selkälihasten kipeytyminen johtaa yhä liikkumattomampaan asentoon istujan varoessa kivuliaita liikkeitä. Tämä puolestaan entisestään pahentaa kipeytynyttä kudosta tuhoavaa tulehdusta.

Poppakonsteja

Tuhansien markkojen hintaiset työtuolit eivät siis ole ratkaisu tietokoneperäisiin selkävaivoihin. Itse asiassa vielä ei olla edes varmoja siitä, missä asennossa tietokoneen ääressä oikein pitäisi istua. Esimerkiksi näyttölaitteen sijoitteluun on tarjolla kolme eri koulukuntaa. Joidenkin ergonomian tutkijoiden mielestä niskan kannalta ihanteellinen katselukulma on noin 20 astetta alaviistoon. Toisten mielestä näyttölaite tulisi sijoittaa silmien tasolle, ja jotkut taas laskevat niskalihasten staattisen kuormituksen vähenevän 60 prosenttia, jos näyttöä katsotaan 15 astetta yläviistoon.

Kaikissa nykyään kaupan ole-

vissa tietotyötuoleissa ei enää edes istuta pakaroiden varassa. Esimerkiksi allekirjoittaneen alla on niin kutsuttu polvituoli, jossa paino on nimen mukaisesti puoliksi polvien, puoliksi pakaroiden varassa. Asento paitsi pakottaa ristiselän notkon oikeaan asentoon, helpottaa jalkojen verenkiertoa. Tavallisessa tuolissa reisien paino voi puristaa jalkojen verisuonia aiheuttaen jalkalihaksiin kroonisen happivajeen.

Maksoin polvituolistani taannoin liki kaksi tonnia päästäkseni eroon tietokoneen aiheuttamasta selkäsärystä. Sain tilalle kolottavat polvet. Sittemmin onkin huomattu, ettei polvituolissa saa istua kuin pari kolme tuntia päivässä, ellei selän kanssa ole todella pahoja ongelmia. Tätä nykyä istun työmaalla tavallisessa ja kotikoneen ääressä polvituolissa, mikä on osoittautunut suhteellisen toimivaksi ratkaisuksi.

Polvituolia ostaessaan kannattaa kiinnittää huomiota sen säädettävyyteen. Useimmista kaupan olevista malleista puuttuu kaikkein tärkein ruuvi eli tuolin kahden penkin (polville ja pakaroille omansa) etäisyyttä ei voi säätää. Polvituolien valmistajat ilmeisesti kuvittelevat, että kaikilla istujilla on samanpituiset reisiluut.

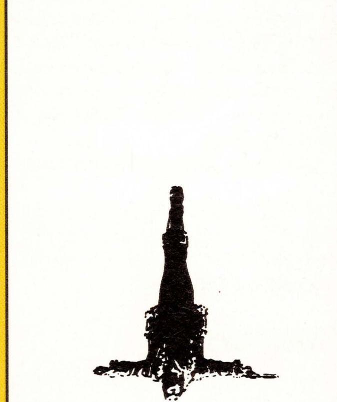
Paras neuvo selkänsä tulevaisuudesta huolestuneelle tietokoneen käyttäjälle on kuitenkin se, ettei istu yli puolta tuntia kerrallaan. Eräskin alan tutkija neuvoo ihmisiä hankkimaan itselleen mahdollisimman epämukavan tuolin, jossa ei pysty istumaan pitkään. Vaikka ratkaisu on ilmeisen toimiva, se ei ole kovin käytännöllinen. Itse pidän kirjahyllyssä herätyskelloa, joka soi puolen tunnin välein. Minun on pakko nousta sammuttamaan se ja asettaa se soimaan taas puolen tunnin kuluttua. Mutta minä olenkin istunut mikron ääressä noin kymmenen tuntia päivässä jo yli kymmenen vuoden ajan aina ensimmäisestä VICistäni alkaen. Selkäni on peruuttamattomasti pilalla ja kipeytyy heti jos unohdan poppakonstini.

Ja jos selkävaivat tuntuvat kaukaa haetulta aiheelta, otetaan joskus käsittelyyn artikkelisarja, joka sisältää mm. seuraavat osat: Nintendokirugia, Nintendokyynärpää, Nintendoniska, Nintendoepilepsia ja Nintendovuoteenkastelu.

The Adventures of Luther Arkwright

Seikkailuja rinnakkaisissa todellisuuksissa







Luther Arkwrightin seikkailut sarjakuvan maailmassa alkoivat jo 70-luvun lopulla. Tällöin ajatus laadukkaasta, aikuiseen makuun piirretystä brittisarjakuvasta eli vasta sarjakuvafriikkien päiväunissa. Brittein saarilta löytyi kuitenkin lehtiä, jotka julkaisivat nuorten piirtäjien kuten Grant Morrisonin ja Bryan Talbotin tuotoksia. Yksi tällainen lehti oli **Near Myths**, joka aloitti The Adventures of Luther Arkwrightin julkaisemisen vuonna 1978. Pian Near Myths kuitenkin lopetettiin, ja Talbot jatkoi sarjaansa **Pssst!**-lehdessä aina vuoteen 1982 asti. Tällöin ilmestyi myös tarinan ensimmäisen kolmanneksen sisältävä kokooma-albumi, joka vastaa nyt suomeksi julkaistua teosta.

Kun Pssst!-lehtikin katosi markkinoilta, Talbot joutui lykkäämään Arkwrightin tarinan jatkamista aina vuoteen 1987 asti. Tällöin Pssst!-lehden entinen julkaisija ilmoitti maksavansa Talbotille siitä hyvästä, että hän piirtää tarinan valmiiksi. **Tähtivaeltaja**-lehden numerossa 2/93 julkaistussa haastattelussa Talbot kertoo, että julkaisija yksinkertaisesti halusi lukea tarinan loppuun. Vuonna 1989 sarja oli lopulta valmis.

Neljällä Englannin arvostetuimmalla sarjakuvapalkinnolla Eaglella aateloitu The Adventures of Luther Arkwright tapahtuu nykyajassa, mutta useissa rinnakkaisissa maailmoissa. Aluksi liikutaan pääasiassa cromwelliläisten puritaanien hallitsemassa Englannissa (para 00.72.87), jossa riehuu sisällissota kuningas Kaarlen (prinssi Charles) johtamien rojalistikapinallisten ja fasistisen puritaanihallituksen joukkojen välillä.

Vähitellen lukijalle muodostuu elävä kuva lähes kaoottisen monimuotoisesta maailmankaikkeudesta, jossa rinnakkaiset todellisuudet vaikuttavat toisiinsa. Tässä maailmassa vaikuttaa kaksi voimaa. Paralleeli 00.00.00 on ainoa vakaa teknisesti edistynyt todellisuus, ja Arkwright on ainakin tarinan alussa 00:aa ohjaavan tietokoneen palveluksessa. Arkwrightin vastapuolena ovat entroopit, hajaannusta rinnakkaismaailmoihin levittävä järjestö, jonka olemus ja tavoitteet pysyvät arvoituksina lähes tarinan loppuun asti.

Ensilukemalla Arkwright on rankkaa tavaraa. Yksityiskohtia ja viittauksia eri suuntiin on niin runsaasti, että kaikkia on turha koettaakkaan seurata ennen kuin viidennellä yrityksellä. Onneksi jokaisella viidellä lukukerralla on tarjota aina uusia mielenkiintoisia elämyksiä.

Talbot on muuttanut tarinan sivujärjestystä sarjan Yhdysvaltain painokseen. Myös suomennos käyttää tätä järjestystä, jota en koe aivan niin omakseni kuin alkuperäistä. **TK-kustannus** on käyttänyt alkuperäisen A4-sivukoon asemesta Amerikan markkinoille pienennettyjä sivuja, mikä tekee väkivaltaa Talbotin tarkalle kynänjäljelle, etenkin akvarellimaisille takaumakohtauksille.

Pahimmat moitteet TK-kustannus saa painon valvonnan laiminlyömisestä. Puhekuplien asemoinnissa on paljon toivomisen varaa. Miten kuten paikalleen liimattujen tekstausten reunat on jätetty teippaamatta, ja niiden mustat roippeet pistävät silmään lähes joka sivulta. Myös ensimmäisen sivun otsikko on unohtunut pois. Käännös ei kummemmin töki paitsi sanakirjasta katsotun bittersweetin kohdalla.

Tällainen nipotus voi tuntua turhalta, mutta Talbot on niin hyvä piirtäjä ja Arkwright niin hyvä sarjakuva, että se ansaitsee vain parasta. Toivottavasti sarjan toinen ja kolmas albumi saadaan pian suomeksi, sillä ensimmäisen osan jälkeen lukijan aivot ovat helposti sekaisin kuin para 00-28-81:n Kiinan sisäpolitiikka.

Luther Arkwrightin seikkailut, osa I

Kirjoittanut ja piirtänyt Bryan Talbot, kääntänyt Jaakko Mäntyjärvi, tekstannut Jouko Ruokosenmäki. Julkaisija: TK-kustannus Oy. Hinta noin 95 mk.

PELIT posti

"Konesota" kirvoitti ajatuksia jos jonkinlaisia. Kiitos kaikille kirjeiden lähettäneille, lopetamme kuitenkin keskustelun tähän.

Kaikki posti on edelleen erittäin tervetullutta osoitteella

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Rattiohjain

Mitä Amiga 600:n auto- ja lentopelejä voi pelata Aviator 5 -rattiohjaimella?

Juse

Mitä tahansa. Se on aivan normaali joystick.



Wexteenin kuva

Yhdessä lehdessä oli Wexteenin palstalla vähän piip-kuva. Ei muuten, mutta äiti meinas haukkua hengiltä mut!

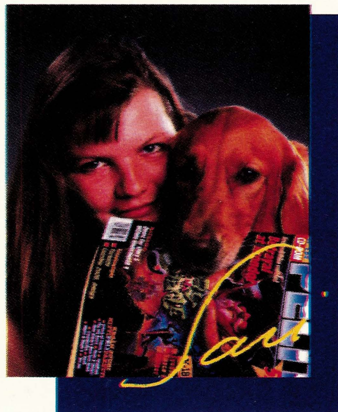
Fred Jones

Ilmeisesti ei onnistunut.

Onnittelut, Tuija

Tervehdys teille kuolevaisille! Onnittelut, Tuija, lehtesi on saavuttanut sen, minkä tietokonelehti voi saavuttaa pohjolassa.

Ihmettelen suhtautumista roolipeleihin. Jos vaikka Yhdysvalloissa mies tappaa mummon, niin syy on ehdottomasti roolipelin, jos ko. henkilö on ollut roolipelaaja. Niin ja vanhemmat: jos he lukevat jutun roolipeleistä, ja alkavat epäillä esimerkiksi saatanan palvontaa, ensimmäinen reaktio on tietysti mukuloiden pelikirjojen tutkiminen. Kirjan aukaiseminen tuottaa tietysti hysteerisen paniikin. "Nukkumalla voimat ja mana palautuvat" -tekstin lukemisen perusteella he tekevät päätöksen. Siis ihmisten valistaminen on tarpeessa, siksipä roolipelipalstan perustaminen olisi hyvä ratkaisu.



Leper Messiah

Lukijatutkimuksessamme selvisi, että suurin osa lukijoista haluaa lukea pelkästään tietokonepeleistä. Roolipelipalstaa emme siis perusta, keskustelu siitä loppuu tähän.

Maksatteko

Maksaako Pelit-lehti ratkaisuista ohjeista ja paljon?

No money, no funny

Jos lähetät toimitukseen, jos julkaistaan, riippuu tekstin laadusta.

Bitti vs Pelit

Minäkin kuulun niihin, jotka ensin kääntyivät pelin ostoa harkitessaan Bitin puoleen, mutta löysivät tiensä lehtipisteisiin, kun kuulivat uudesta pelitietopaketista. Kiitos siis teille. Viimeisimmät viisi peliä olen ostanut Pelit-lehden arvostelujen perusteella, ja olen todella tyytyväinen. Nyt kun pitkästä aikaa otin käteeni Bitin ja etsin peliarvosteluja, huomasin valtavan eron. Mutta toisaalta, Bitissähän on muutakin asiaa kuin peliarvosteluja. Sitten roolipeleistä: ne ovat todella hyvää ajanvietettä. Suosittelen peliä Kerp jokaiselle roolipeleistä kiinnostuneille. Jatkakaa samaan malliin.

Roolipelit kunniaan

Teemme kumpikin juuri niin.

Kiintolevylle vai ei

Prince of Persia oli pakattuna disketeillä, eli sitä ei voinut pelata disuilta, vaan se piti asentaa kiintolevylle. Ovatko kaikki pelit tällaisia? Voisiko sen lisätä peliarvostelujen laitevaatimuksiin? Entä mikä ihme on Nethack-niminen peli? Lyhyesti pelin idea ja tyyppi. Lopuksi nimimerkille "Antti vaan": puhut asiaa. Ette te nyt piratismia varsinaisesti edistä, mutta ratkaisut tosiaan ovat masentavia. Tilalle PelitSeis- ja vinkkipalstaa.

Hän, joka kirjoittaa tarvittaessa

Kaikkia pelejä ei tarvitse asentaa kiintolevylle, mutta suurin osa PC:n peleistä pitää. Nethack on merkkipohjainen PD-roolipeli.

Tilauksista

Olen tilaaja, ja eka lehti jonka saan on 3/93. Onko viimeinen 4/94? Pitääkö tilaus uudistaa vai jatkuuko se automaattisesti?

Tilaajapalvelu, puhelin (90) 120 670 vastaa kaikkiin tilauksia koskeviin kysymyksiin.

Näkö huonontuu

Ostin ekan tietokoneeni noin vuosi sitten. Sen jälkeen näköni on vähitellen huonontunut. Minkälaista monitoria minun pitäisi käyttää? Toinen ongelmani on istuma-asento, jo parinkymmenen minuutin kuluttua paikat puutuvat. Mikä olisi paras työasento?

The end

Näön huonontumiseen liittyvät niin monet asiat, tuskin monitori ainakaan ainoa syy on. Käväisepä silmälääkärillä. Istuma-asento riippuu tuolista, sen korkeudesta ja toisaalta pöydän/tietokoneen/näppäimistön korkeussuhteista. Kirjastosta löytynee hyviä ohjekirjoja. Toisaalta, lukaisepa Wexteen tästä lehdestä.

Pelit hajoavat

Minulta on hajonnut pari peliä, kun olen lainannut niitä kaverilleni. Minulla on Amiga 500 ja kaverilla 600. Miksi pelit ovat hajonneet?

Harry -73

Ovatko he todella olleet kavereitasi?

Englanninkielinen Pelit

Onko kukaan nähnyt siellä Nalle Puhien ja Aku Ankkojen seasta Suomen Kuvalehteä, jossa oli juttu otsikolla "Kieli on mieli"? Jutun kirjoittaja on Image-lehden nykyinen päätoimittaja ja jutun aiheena se, "kuinka suomen kieli mätänee sisältä päin", koska eräät käyttävät aivan liikaa lainasanoja ja englantia suomen seassa. Myös Pelit-lehdessä on hullaannuttu englannin kieleen. Esimerkiksi Max & Moritz -palstalla käytetään sanoja "super-easy" ja Zoolin arvostelussa sanaa "cheattaamaan".

Eläinkaupan poika

Olemme alusta asti kiinnittäneet asiaan huomiota, ja myöntänet itsekin, että kovin paljon emme englannin kieltä suosi, vaan yritämme aina löytää suomenkielisen käännöksen. Joskus slangi kuitenkin pääsee läpi, mutta kun se on vain *joskus*, se lähinnä elävöittää lehden kieliasua. On myös sanoja, joita on erittäin vaikea kääntää suomeksi. Eräs esimerkki näistä on engine, jolla tarkoitetaan esimerkiksi seikkailupelin runkoa, jonka päälle grafiikka ja juoni "ripustetaan". Mikä olisi hyvä käännös, runko-ohjelmako?

VooDoo vaaditaan

Ostin Serpent Islen pari kuukautta sitten. Installointiohjeissa sanotaan, että VooDoo vaaditaan. Mikä se on?

Kiitollinen

VooDoo on Originin oma (pystyyn haukuttu) muistinhallintaohjelma, joka tulee pelin mukana ja installoidaan automaattisesti.

Suomenkieliset käyttöohjeet

Miksi kummassa esimerkiksi simulaattori- tai strategiapeleissä ei ole mukana suomenkielisiä ohjeita? Olisin valmis maksamaan 50 markkaa enemmän pelistä, jos saisin ohjeet suomeksi. Mitähän kuluttaja-asiamies sanoo suomenkielisten ohjeiden puuttumisesta?

Kielitaidoton

Paksujen ohjekirjojen suomentaminen ja edelleen kirjapainossa painaminen/monistaminen maksaisi aivan liikaa, eikä monikaan ole valmis maksamaan ohjeista. Suomen-

kielisiä ohjeita on nimittäin aina silloin tällöin kokeiltukin. Lisäksi peli kuitenkin on englanninkielinen, eli ennemmin tai myöhemmin tarvitset kielitaitoa, jos aiot peliä pelata.

Poikia vain

Aina kun menen ostamaan peliä, odottaa minua kauhea näky! Esimerkiksi Larryt, Willy Beamish, Eco Quest jne. Nämä pelit on kaiketi tarkoitettu vain niille jätkänkuvatuksille. Miksei esimerkiksi Police Questeissä voisi olla Sonny Bondsin tilalla joku likka? Mitä mieltä te muut tytöt olette? Olen muuten huomannut, että kaikkien tyttöjen odotetaan pelaavan esimerkiksi Gameboyn Barbieta tai sellaisia. Itse ainakin tykkään sota- ja seikkailupeleistä, sekä tottakai autopelit ovat in.

Solttutyttö -77
(eikä mikään alokas)



Sydäntäni lämmitti moneksi räntäsateiseksi päiväksi mukava kirjeesi, kiitos. Syy sorsimiseen on se, etteivät pelifirmat ole halunneet tehdä tuplagrafiikoita, joissa toisissa on nainen, toisissa mies. No miksi juuri mies alunperin? Siksi, kun suurin osa pelaajista on edelleen miehiä.

Kloonikoneet

Mitä eroa on kloonikoneilla ja merkkikoneella? Kumpi kannattaisi ostaa? Jos ostaa äänikortin, tarvitseeko olla kuulokkeet, kaiuttimet tai liitäntä stereoihin, jotta saa äänen ulos?

Tietokoneista innostunut

Kloonikone on merkkikoneen kopio, joka usein on halvempi kuin merkkikone ja yleensä ihan hyvä. Ihan sama juttu kuin ostaako aidot Levikset vai jotkut muut farkut. Äänikortti vaatii kuulokkeet tai kaiuttimet, jotta siitä jotain kuulisi.

Pelien tulevaisuus

Satuinpa tässä päivänä muutamana kaivamaan arkistoistani muinaisen Pelikirjan vuosimallia 1990 syksy. Siinä silmille hyppi Niko Nirvin raapustama juttu nimeltään Pelien tulevaisuus: onko sitä?. Artikkelissa Nirvi yrittää harjoittaa tuota mainiota ennustuksen taitoa siitä, kuinka tietokonepelien käy tulevaisuudessa.

Vuosi 1990 oli sitä aikaa, jolloin PC teki nousuaan, kasibitit aloittelivat laskusuhdannetta ja konsolit alkoivat yleistyä räjähdysmäisesti. Amigan (500) kuolemaa povasivat kaikki, eritoten myös Nnirvi em. artikkelissaan. Kuitenkin viisisatanen hengittää vielä kaikkien yllätykseksi tänäänkin (nihkeästi).

Itse en ole Amigaa koskaan omistanut, joten on vaikea sanoa mikä Amigan tuolloin pelasti. Kaipa ne tuhannet ja taas tuhannet ostetut koneet. Nyt toivoisin että A1200 ja Amiga CD32 olisivat manttelinperijöitä, kyllä Commodore on yksi historian merkkipylväitä hardware-puolella.

Nnirvin ennustukset konsolien kasvusta osuivat nappiin. Ei minulla mitään konsoleita vastaan ole, mutta minua hirvittää eniten Tuo Yksi Suuri Ylhäinen, nimittäin Nintendo. Yhtiö on sitä luokkaa että voi voi. Sen massasuhteet ovat mielettömät, ja yhtiö voi pelata minkä tahansa laista massamanipulointia haluaa. Ja ihmiset seuraavat sinisilmäisinä Mario-haalareissaan.

Niko ennusti CD-tekniikan kuolevan jo syntyessään, ja näinhän sitä näytti käyvän. Mutta pari vuotta ja vot! Jo tulee CD kohinalla takaisin. Pelien kannalta suomessa on kolme konetta: PC (386/486), Amiga (500(?), 1200) ja Nintendo (super-sellainen). Se on kylmä totuus. Pelijälleenmyyjät tiputtivat C64:n mainoksistaan puolisentoista vuotta sitten, ST:n noin vuosi takaperin.

Ja vielä: Niko muisteli menneitä tässä jokin aika takaperin Pelit-lehdessä ja sanoi juuri unohtaneensa nuo kuluneet käsitteet: C64, 1541, load-it, 16 väriä ja yksi megahertsi. Minusta noita sanoja ei saa koskaan unohtaa, sillä Commodore 64 on jokaisen itseään kunnioittavan tietokoneilijan ensimmäinen kone (tai toinen, kolmas...). Kuuslankun aikoja voi muistella kaiholla. Olihan se tavallaan hauskaakin. Jouti kahvillekin useimmin kuin nykyään.

Voi elämän vaikeutta.

Tuntematon

Aika hyvin Niko näki tulevaisuuteen, eikö? PC:lle löytyy PD:nä C64-emulaattori ja arvaapa, mitä vanhat kuusnelostelijat ovat toimituksessa viime aikoina pelanneet. Ihan totta, vanhoja kuusnepan pelejä!

Merhaba!

1. Kun joku toivoo lehteenne uutta palstaa, (tms.) niin te vain vastaatte "Muuten hyvä idea, mutta mistä tila?!" Minullapa on ratkaisu tähän tilapulmaan; pienentäkää arvosteluja, saatte tilaa!

2. Ossi! Et kai vaan ala laittaa arvosteluihin "liikkuvaa kuvaa" niin kuin Pelit 6/93 :ssa Blue Forcen arvostelussa oli kaksi melkein samaa kuvaa, kun "roisto puhuu läpiä (lyijyä) päähänsä". Tällä tavoin tuhlaatte vain tilaa.

3. Äänikorttijuttu oli pitkästyttävä, ja sen väliin ängetty "Joko tunnet PELIT" -mainos sai melkein minut pomppaamaan kattoon! Onhan se noloa mainostaa, että tunnetko pelit, koska pakkohan se on tuntea, jos on alkanut lukea lehteä!

4. Ehdotan lehteenne osto -ja myyntipalstaa. Siihen lukijat voisivat kirjoittaa peleistä, lisälaitteista, tai vaan peleistä, jos muut eivät kuulu aihepiiriinne.

5. "Antti vaan" haukkui teitä läpipeluuohjeista. Minulla on tähänkin ratkaisu! Yksinkertaistakaa niitä! Lyhentäkää niitä niin, että niissä on vain vaikeimmat ja päällisimmät asiat.

6. Lehti ilmestyy liian harvoin! Kysyin teiltä, että miksi HUGOni ei toimi. Sain sen jo toimimaan kun selvitin maahantuojan numeron, ja soitin sinne. Tämä vinkiksi muillekin.

7. Laittakaa lehti järjestykseen! Yhteen lukuun (esim. sivut 6–32) arvostelut, toiseen uutiset, kolmanteen vinkit, läpipeluuohjeet ja PelitSeis, ja niin edelleen. Lukeminen helpottuu.

8. Johtuuko postilokeronne Pl 64 Commodore 64 suosiosta?

Julkaiskaahan, näin paljon vaivaa!

Mikko Kärmeniemi

1. Arvostelut ovat tärkein osa lehteämme ja haluamme tehdä ne kunnolla. 3. Myönnämme, uusi mainos on tulossa. 4. Osto- ja myyntipalsta on toistaiseksi jäissä. 5. Julkaisemme ratkaisut nykyään kahdessa osassa. Lyhentäminen ei onnistu, toiset lukijat vaativat lisätarkkuuta, jopa käskyjä mukaan. 6. Ottakaa vinkki onkeenne. 7. Lehti on järjestyksessä. 8. PL 64 on käytössä koko Tecnopressin osalta, usko tai älä.

Peruskäyttäjä huomioon

Onkohan teiltä päässyt unohtumaan eräs mitättömän pieni asia? Nimittäin peruskäyttäjä! Näyttää siltä, että suurin piirtein kaikilla arvostelijoilla on vähintään 33 MHz:n 486. (Paitsi niillä, jotka arvostelevat Amigan pelejä: heillä on A1200.) Onhan se varmaan kiva vääntää pelejä tehokkaalla koneella, mutta kun kaikilla lukijoilla ei ole varaa uusimpiin megamyllyihin. Ostapäätöstä ei paljon helpota, jos arvostelussa sanotaan: "monimutkaisetkin vektorit ovat ihailtavan nopeita, eikä nykimistä esiinny" ja heti perään kehaistaan "ainakaan 66 MHz:n 486:ssa". Hyötyä ei siis ole lukijalle, jolla on 386SX/20MHz.

Nykyinen kehitys näyttääkin olevan, että arvostelut tehdään aina mahdollisimman isolla koneella, ja annetaan tavallisen junnun arvailla, josko peli vaikka pyörisikin tarpeeksi nopeasti omassa keskivertomyllyssä. Kaiken tämän tuloksena voin vain kaiholla odottaa Pentiumien tuloa.

Wertti

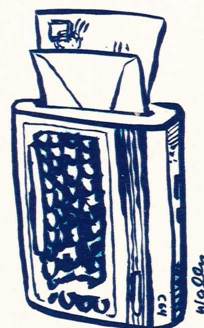
Voi hyvät ihmiset. Peliarvosteluja ei tehdä toimituksessa vaan kotona. Peliarvosteluja tekevät yksityiset ihmiset, joilla ei ole rinnakkain kaikkia mahdollisia koneita 286:sta 486:een, vaan ihan samalla lailla kuin muutkin pelaajat, mekin joudumme luopumaan vanhasta koneesta ostaessamme uuden. Koneet kustannamme me itse, mutta emme todellakaan kehu sillä mikä meillä on, vaan kerromme faktat.

Nikoa haukuttiin taannoin siitä, että hän yritti arvuutella, toimiiko joku peli hitaammassa koneessa. Nyt hän ei enää arvaile, vaan kerromme mikä on minimikonevaatimus, jos se on yli 386SX:n.

Sitäpaitsi, katsopa tarkemmin Amiga-arvostelujamme. Onko ne muka todella tehty A1200:lla? –tl

Oma peli Amigalle

Ajattelin tehdä Amigallani pelin, mutta muutama asia on epäselvä. Mistä saan konekielimonitorin? Pystyykö omiin peleihin laittamaan esimerkiksi Deluxe Paintillä piirrettyjä kuvia? Pystyykö omiin peleihin saamaan ääniä? Mikä sampleri kannattaa ostaa? Kannattaako ostaa A1200 tai A4000 ohjelmointia varten?



Konekielimonitorin saa esimerkiksi Amiga 3 kirjan mukana tulevalta levyltä tai purkeista. Konekielisiä ohjelmia varten pitää Deluxe Paintillä piirretyt kuvat muuttaa RAW-muotoon. Jos haluat parempaa tehoa kuin nykyinen koneesi pystyy tarjoamaan, on vastaus kyllä.

Muistia romuun

Omistan vanhan 286 12 MHz. Miten saisin tähän romuun EMS-muistia? Toimiiko koneessani Betrayal at Krondor? Voiko emolevyn vaihtaa itse? Miten koneeseeni voi vaihtaa 386/40 MHz -emolevyn?

Tasselhoff

Emolevyn voi vaihtaa itse, mutta tiettyä kokemusta kyllä tarvitaan. Saman tien voi ostaa lisää muistia. Betrayal at Krondor on koneessasi todennäköisesti epätoivoisen hidas, josko toimii lainkaan.

Ei toimi

Miksi Betrayal at Krondor ei toimi koneessani, vaikka minulla on 386SX, 16 MHz, 2 Mt RAM, DOS 6 ja doublespace? Peli ei toimi myöskään boottidiskeillä.

Tumpelo

Todennäköisesti keskusmuistin puute. Kokeile myös ilman doublespacea.

Midi-äänet

Tapio Salminen (Pelit 7/93) haukkui Privateerin ja Strike Commanderin General Midi -äänet "anaalisiksi" ja "hammaslääkärimäisiksi". Tiedoksi Tapio, että Roland LAPC1/MT32 ei ole GMidin mukainen, siksi GM-äänet kuulostavat sillä niin surkeilta. Koitapa joskus em. pelejä esimerkiksi Roland SCC-1:llä (joka on GM-kortti), saatatpa yllättyä. Privateer SCC-1/SB-yhdistelmällä on ylivoimaisesti parhaimman kuuloinen peli millään koneella. Onko PelitPostiin mahdollista lähettää kirjeitä faksilla?

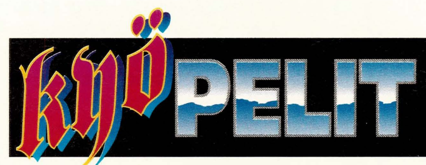
Kenraali Midi presidenteksi

Ei ole mahdollista faksata.

Arkemme armahtajat

Tietokonepelit, joiden tarkoitus on olla nautittavia, hauskoja pelata, hyvää ajanvietettä... kovin harvoin näin todella on. Aika harvassa ovat pelit, joiden parissa aika kuluu leppoisasti. Oikeaan suuntaa olivat Monkey Islandit. Toki hahmon kuolemattomuus poistaa kuoleman pelon, mutta tämäkin "pelko" on vain nimellistä nauhoitusmahdollisuuksien ansiosta. Aitoa jännitystä tuovat hyvä tarina, pimeät kujat ja kammottavat hirviöt, jotka voisivat ollla sellaisia, joiden ohitse pääsee jonkin pulman ratkaistuaan, kuulostaa kyllä aika tylsältä. Jos kuoleminen poistettaisiin eivät ongelmat olisi sellaisia, että lopputulos voisi olla totaalinen epäonnistuminen ja peli täytyy aloittaa kokonaan alusta.

Tasohyppelyt ovat ihan oma lukunsa. Jokaisen tason jälkeen tulisi antaa koodi. Paras vaihto-



AVOIN TAPAUS ★



ehto olisi ikuisesti pelattavat pelit. Peli loisi jokaista peliä varten uuden hahmon ja seikkailut.

Physicus Annexus Chaos

Kukahan sellaisen pelin tekisi ja millä hinnalla?

Lisää tarkkuutta, kiitos!

Tässä olisi arvoisalle (!?!) Ossille vähän palautetta: Ossi väitti lehdessä 6/93, että Matrix Cubed on arvosteltu REILUSTI aikaisemmin kuin Dark Queen of Krynn tai Treasures of the Savage Frontier. Te siis kutsutte paria kolmea kuukautta reiluksi?! Ja mitä se Ossi höpisee vuodesta -89? Et kai vaan sekoittanut Buck Rogers ykköstä Kakkoseen?

Ja jatkoa seuraa: Jos Dune 2 vaatii 2 megaa EMS:iä, miten kaverini on pelannut Dune 2:sen läpi 286:sella digitoitujen äänie-fektien kanssa ilman mitään Special EMS-drivereita? Ja jos ei toiminut Windowsin alta niin käytä (D)Ossia! Huh, se siitä. Miksi ihmeessä jotkut haluavat Wexteenin pois lehdestä? En ole nähnyt vielä yhtään hyvää syytä Wexteenin poistamiseksi. Lehtenne on erittäin hyvä ja erikoiskiitokseni menevätkin Nirville, Wexteenille, Sarille ja Ossille.

PC-man

Pari-kolme kuukautta on toisinaan ikuisuus näissä ympyröissä.

Koneen päivitys

Voiko koneen Mhz korottaa? Minulla on Olivetti 386 16 Mhz, 2 megaa ja haluaisin 25 Mhz ja 6 megaa muistia. Kumpi on parempi, MS-DOS 6.0 vai PC-DOS 6.0.

Älykääpiö

Koneen nopeutta voi korottaa emolevyn vaihdolla tai uuden koneen ostolla. Muistin lisäys yleensä onnistuu SIMM-muistikannoilla ja ohjekirjasta löytyy päivitystahti muistille. Kannattaa ottaa yhteys oman koneen maahantuojaan, josta saa tarkat ohjeet konemerkille. Dosseissa eroavat vain mukana tulevat apuohjelmat. Koneen muun käytön kannalta ei vaikutusta. –mt

Korttipaikkaongelmia

PC:ssäni on vain 3 korttipaikkaa, jotka täyttyivät nopeasti. Voinko lisätä korttipaikkoja esimerkiksi ylimääräisellä tornilla? Voiko Sound Blaster 16:a liittää CD-ROMin? Onko koneen teholla vaikutusta CD-ROMin nopeuteen? Paljonko CD-ROM tarvitsee muistia?

CD-ROMista haaveileva

Korttipaikkojen lisäys onnistuu vain emolevyn tai koneen vaihdolla. Sound Blaster -sarjaan on olemassa oma CD-ROM sarja Panasonicilta, lisätietoja saa TT-Microtrading Oy:ltä tai Toptronics Ky:ltä. Koneen teholla eikä muistin määrällä ole käytännön merkitystä. Ajuri vie 30–40 kilotavua muistia. –mt

Maanmatoselle

Nimimerkkisi oli harvinaisen kuvaava. Väitit, ettei LucasArtsin peleissä voi kuolla. Oletko ikinä pelannut Indyä? Indy kolmosen linna on aika tappava jopa King's Questeihin verrattuna. Siinä kuolinsyyt ovat melko loogisia, eikä esimerkiksi kymmenen sentin tippumisia (tyyliin KQ 3:n laboratorioportaat). Olemme aina luulleet, että pelien tarkoitus on viihdyttää eikä turhauttaa (realistista?), ellei sitten satu nauttimaan kuole-lataa-kuole-lataa-rumbasta.

Kuningas Graham on muuten öglöttävän kiltti, hän ei tekisi mitään törkeää, esimerkiksi katkoisi nukkuvan piraatin puujalkaa. Jotain sairasta hupia on arkun kannenkin kiinninaulaamisessa Stanin sisällä ollessa.

Myös musiikeista on kiistelty paljon. Vain Conquest-sarjan peleissä on Sierra saanut aikaan kunnon musiikkia, IMuse sen sijaan toimii kuin unelma. Lisäksi Lucas-vitsit eivät ole rautalangasta väännettyjä.

Vaikka tämä onkin Sierrasta aika paksua tekstiä, voi samaa sanoa myös Maanmatosen kirjoituksesta. Onhan Sierrakin toki tehnyt joitain hyviä pelejä, kuten Quest for Gloryt ja KQ4. Ja jos Lucasia vielä haukutaan, niin Guybrushia lainaten: *I'll be back!*.

We hate matos

Get your facts straight!

Ennen muinoin, kun allekirjoittanut vielä oli amigisti, tuli Railroad Tycoonin takia valvottua useita ylimääräisiä tunteja. Valitettavasti jokainen pelikerta päättyi siihen, kun ruudulle ilmestyi ilmoitus: "Station limit exceeded". Viissatanen kärsi kovia turhautuneen pelaajan purkaessa suuttumustaan siihen. Ihmettelin, miksi niin hyvä peli on pilattu sillä, että rautateiden laajentaminen rajoitetaan pariinkymmeneen asemanpahaseen.

Ymmärrettävästi riemuni oli suuri, kun Pelit-lehdestä 7/93 luin Kaj Laaksosen arvostelun Railroad Tycoon Deluxesta. Erityisesti vanhan miehen silmät sai kiilumaan kohta: "vanhassa versiossa ollut asemien ja junien rajoitus on onneksi poistettu." Niinpä ostin välittömästi pelin.

Aloitin Euroopan valloituksenі heti, mutta ah ja voi! Juuri kun aloin päästä vauhtiin, ilmoitti kone iloisesti: "Station limit exceeded". Kerättyäni keukani ja silmäni lattialta tarkistin, että peli todella oli uusi versio, ja luin arvostelun uudelleen. Mutta mikään ei auttanut. Kun asemien maksimilukumäärä on 32 ja junien 40, ei "maanosia kattavan liikennevarkoston" rakentaminen tai "kaikkein suuruudenhulluimpien yritysten" toteuttaminen ainakaan meikäläiseltä onnistu. Kirottu olkoon Kaj Laaksosen nimi, kun tuollaista #%&@/%$:aa kirjoittamalla herättää viattomissa ihmisissä toiveita olemattomasta.

Kokonaisuudessaan RTD, kuten kaikki muutkin Sid Meierin pelit, on kuitenkin ostamisen arvoinen. Suosittelen muillekin.

Olli Kärkkäinen

Arvaa harmittiko kun luin kirjeesi. Railroad Tycoon Deluxea testatessani kokeilin tietysti, pystyykö junia ja asemia tekemään enemmän kuin vanhassa versiossa. Kun vanhaa rajoitusta ei ollut ja samalla uskoin lehdistötiedotetta, jossa väitettiin, että rajoitusta ei ole, oletin luonnollisesti että tuo typerä ominaisuus on jätetty kokonaan pois. Olen pahoillani, että kirjoitukseni virheen takia jouduit pettymään peliin, mutta onhan pelissä sentään muita uusia hyviä ominaisuuksia. Olet varmaan kuitenkin samaa mieltä, ettei määrä ratkaise vaan laatu, asemissa ja junissakin. –kl

AVOIN TAPAUS  AVOIN TAPPAUS  AVOIN TAPAUS  AVOIN TAPAUS 







Tekstin ja taiteen tuotti Nnirvi, luonnokset ja värit väänsi Wallu.

Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Roolipelit ovat useiden peluriensuosikkilistan kärjessä, joten sen puolen on nykyinen Maximme **Panu Mäntylahti** saanut hoidettua tällä kertaa vahvasti. Ei silti, hyville neuvoille on aina kysyntää pelistä riippumatta, joten postia vaan toimitukseen. Varsinkin strategiavinkkejä ei ole näkynyt aikoihin. Ja osoitehan on

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Centurion

Rooman imperiumin laajentamien helpottuu, kun sodissa tulee mahdollisimman vähän omia kaatuneita. Käytä nokkapokerissa tasapainoitettua armeijaa ja paikallaan pysymistä.

Might & Magic: Clouds of Xeen

Pilvimaailmaa tutkaillut **Sherlok Holmes** on päätellyt, että kun telesiirrinpeileille sanoo Lord Xeen tai Bugus niin pääsee herran pakeille. Count du money vie sinut lohikäärmeen pesään ja I lost it tuo Xeenin tappomiekan käsiisi. Shangri-la on vierailemisen arvoinen kohde myöskin.

AD&D: Dark Sun

SSI:n ensimmäinen uuteen Dark Sun -maailmaaaan pohjautuva roolipeli on yksinkertainen, poislukien kliseinen lopputappelu. Hengissä selviäminen vaatii törkeän tuurin lisäksi hieman taktikointia. Mikäli mahdollista kleerin tulee loitsia tomupilvi jo ensimmäisessä taistossa. Rajut tappoloitsut on syytä säästää myöhemmäksi. Kun kakkososa koittaa, pakene kleerillä ja/tai maagilla kanjoniin siten, että olet suojassa vihulaisen nuolisateelta ja loitsuilta. Loitsi Entangle, seitti tai juoksuhiekka eteesi, nin vihollisen eliittijoukot ovat muisto vain.

Dungeon Master

Vielä on vanha voimissaan ja PC:lle ilmestynee piakkoin kakkososakin. **Trekkerit Piikkiöstä** ovat ottaneet selvää Dungeon Masterin taioista ja tarjoavat ne kaikkien saataville, koska manuaalin perustella mahtavaa taika-arsenaalia ei saa helposti käyttöön.

Juomat:
Stamina YA
Parannus VI
Suoja YA BRO
Vastamyrkky VI BRO

Myrkyt:
Heitettävä pommi ZO VEN
Kaasu OH VEN
Jalanjälet YA BRO ROS.

Muita yleishyödyllisiä taikoja:
Tulipallo FUL IR
Valo FUL
Pitkään kestävä valo OH IR RA
Pimeys DES IR SAR
Avaa ZO
Röntgenkatse OH EW RA
Suojaus tulelta FUL BRO NETA

Quest for Glory III

Sierran roolipelisarja on saanut kylmässä pohjolassa viimeinkin ansaitsemansa jalansijan. Ensimmäiset osat kun jäivät lähinnä pienen fanijoukon harrasteeksi.

Avulias **Vinkkien viljelijä** avittaa Tarnan pelastusta aloittelevia muutamalla pikku neuvolla: kunniansa menettäneen varkaan tapaa torilla öisin. Anna hänelle ruokaa ja juttele hänelle. Varkaan on syytä tehdä killan merkki.

Velho puolestaan löytää sinisen orkidean, kunhan kävelee viidakon eteläisimmässä osassa. Rehu on puun oksalla vasemmassa ylänurkassa. Käy kastamassa kukkanen lähteen veteen keskiyöllä.

Simo M jatkaa pisteiden maksimointivinkeillään: leopardimiesten shamaanin taikoessa illuusiokäärmeen, käytä salamaa. Kun hän myöhemmin muuttuu demoniksi, heitä dispel potion hänen päälleen.

Varas puolestaan ei voi harjoittaa ammattiaan kuin parissa paikassa. Laibonin majan voi putsata kulkemalla yöllä seinustalla olevalle halkeamalle. Kaiva varkaanmentävä aukko tikarilla ja hiivi sisään. Rasvaa arkun saranat ja tiirikoi se auki. Nappaa mukaasi myös rumpu. Leopardimiesten päällikön rahat saa, kun Jana vie sinut kylään yöllä. Heitä köysi majan ikkunaan ja viskaa lihaa alhaalla olevalle vahtikissalle. Kävele köyttä pitkin ja anna hedelmiä häkkiin vangitulle apinalle. Ota keihäs mukaasi ja rasvaa arkun saranat. Lukko aukeaa tiirikoilla.

Köyhille seikkailijoille on näppärä kikka, joka tuplaa tikarit. Hanki jättiläiskoppakuoriainen kimpuusi. Tapa se heittämällä sitä tikareilla. Kävele pois ruudusta. Kun tulee teksti, jotta keräät kaikki tikarisi klikkaa kävelyikonilla heti ruudun keskustaan. Nyt et voi kävellä pois ruudusta. Heitä yksi tikari menemään ja voitkin poistua monta tikaria rikkaampana. Tempussa ajoitus on kaiken A ja O.

Ultima 6: The False Prophet

Amigistitkin saivat oman Ultimansa, mutta ikävä kyllä käännös ei ollut niitä parhaimpia. Jos joku on tarpeeksi sisukas pelaamaan tätä, niin pieni huijaus ei peliä kaatane, vaan tekee siitä nautittavaman.

Sano lololle SAM, SPAM, SPAM ja HUMBUG. Pääset huijausvalikkoon, josta saat muun muassa peliä helpottavia tavaroita. Anna ensimmäiseksi esineen numero, sitten 0 ja lopuksi montako kappaletta haluat. Mainitsemattomat luvut ovat epäoleellista rojua, mutta ainahan voi kokeilla.

1–23 kypäriä, kilpiä ja haarniskoja
24 piikkikaulapanta
25 kiltavyö
26 gargoyle-vyö
27–28 saappaita
33–50 aseita
54 maaginen jousi
55–56 nuolia
57–61 kirjoja
62 Vortex Cube
63–64 tiirikoita
65–72 Tika-aineita
73 kuukivi
74–76 amuletteja
77 jalokivi
78 YEW-sauva
79–80 taikasauvoja
81 myrskyviitta
83 öljypullo
87 Orb of moons
88–89 kultaa
90 soihtu
93 sekstantti
95–96 ruokaa
97 gargoyle-sanankirja
115–134 ruokaa ja juomaa
149 aluksen omistuspaperit
155 kristallipallo
188 laukku
221 kanuuna
223 ruutinassakka
242–249 riimuja
270 ilmapallosuunnitelmat
274 Yew log
284 köysi
394–396 linssejä
400–408 merirosvon kartta
414 Skif
417 lohikäärmeen muna
420 ilmapallo

Väärän profeetan nujertamisessa auttajina olivat **Petri Törmänen ja Tomi Lintelä**.

Ultima 7: Serpent Isle

Kadonneet esineet ovat löytyneet **Mister L:n** toimesta. Maaginen haarniska lojuu Fawnissa, papittaren asunnon lipastossa. Rämesaappaat puolestaan saa, kunhan puhuu Monitorin maanviljelijänaiselle ja sitten Nukkuvan härän emännälle. Dupreskilpi on Lutherin hallussa. Puhu Lucillan kanssa Luitherista ja mene sitten hänen puheilleen. Taikakypärä on Frigidazin lipstossa Moonshadessa. Musta miekka on Vapauden vuorella, eräällä vartijalla. Velhonkirousmiekka puolestaan pingviinin pesässä. Lintu asustaa jäätikön länsipuolella olevalla jäälautalla.

Lataa peli SERPENT PASS tai SERPENT MANIMAL, niin F2 tuo esiin huijausvalikonvalikon, F3 teleportaatiovalikon ja F5 räväyttä taikavalikkoon. Muista painaa ensin F7.

Huijausvalikosta L-antaa koordinaattisi teleporttausta varten ja T on teleporttaus. H ja N ovat tärkeitä, sillä H:n jälkeen X- ja Y-koordinaatit ajetaan L:n kautta.

N teleporttaa koko ryhmän,
H poistaa oviongelmat ja
C pudottaa taivaista hyödyllistä rojua.

Mielenkiintoisia teleporttauskoordinaatteja:
x 688 y 8a4, x 7a6 y 55e, x 258 y 252, x 287 y 796, x 8cc y 546.

Tarpeellista tavaraa saat C-napilla seuraavasti:
541 suuri kypärä
552 tulisauva
557 taikavasara
604 lasimiekka
644 kultaa
663 maaginen kilpi
666 maaginen haarniska
711 loppumaton jousi
716 loitsukirja
806 Black Sword
835 maagiset hansikkaat

Taikoja F5 varten:
0 ruokaa
7 telekinesia
12 suuri valo
14 joukkoparannus
23 parantunut puhetaito
49 energiasumu
64 kuolemanpyörre
65 joukkokuolema
66 näkymättömyys
67 spiraaliammus
68 myrskyn lopettaminen

Asialla oli **Pelastava enkeli**.

Wing Commander

Kun amigistitkin ovat päässeet puolustamaan konfederaatiota, astuu **Majuri Muhonen** kouluttajan penkille. Ole hyvä Muhonen.

Huomatkaa, että isojen alusten saattueet aiheuttavat kohtalaisesti vastusta. Varsinkin hitaalla Scimitar-hävittäjällä ei kannata aloittaa kaikkien saattohävittäjälentueitten tuhoamista, vaan pudota neljästä saattohävittäjästä kolme ja ruiki viimeinen pahasti romuksi. Älä kuitenkaan tuhoa sitä. Nyt voitkin keskittyä rauhassa pääkohteeseen ja sen neutraloinnin jälkeen hoidella Kilrathien muut hävittäjät.

Jos aluksesi on vaurioitunut pahoin ja olet listinyt kaikki saattoleijat, pysäytä hävittäjäsi lähes aseittesi maksimikantomatkan pähän Kilrathi-aluksesta. Ilmatorjunta tulittaa minkä ehtii, mutta se ei ole suurikaan päänvaiva, kunhan et mene lähelle. Sinä sen sijaan voit rusikoida vihulaisen ajasta ikuisuuteen.

Eye of the Beholder II

Pasi Backman on tutkaillut SSI:n DM-kloonin tallenteita ja keksinyt kätevän tavan viritellä seikkailijaporukkaa.

Lataa peli ja tee uusi ryhmä. Anna osumapisteiksi kaikille 20 ja aseta joka kyky kahteentoista. Lataa tallennettu tilanne heksaeditoriin ja etsi sieltä hahmosi nimet. Jokaisen nimen perässä on rivi: 0C, 0C, 0C, 0C, 0C, 0C, 0C, 0C, 0C, 14, 00, 14. Muuta rivi tälläiseksi: 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64. Näin osumapisteesi ovat 25700 ja kaikki kyvyt ovat sadassa. Näillä eväillä luulisi Dranista hengen lähtevän ilman suurempia ponnistuksia.

Flashback

Pelastava enkeli pelastaa Delphinen näyttävän masokistipelin onnettomat uhrit.

Taso 1 JAGUAR, BANTHAM, TOHOLD
Taso 2 COMBEL, SHIVA, PICOLO
Taso 3 ANTIC, KASYYK, FUGU
Taso 4 NOLAN, SARLAC, CAPSUL
Taso 5 ARTHUR, MAENOC, ZZZAP
Taso 6 SHIRYU, SULUST, MANIAC
Taso 7 RENDER, NEPTUN, NO MAY

BELUGA näyttää kaikki animaatiot ja koodilistassa ovat kaikki vaikeusasteet.

Hunter

Dr Fador on ratkonut keskinkertaisuuden harmaaseen usvaan uponneen Hunterin. Bensaa saat seuraavista paikoista:(X,Y)

251,100 250,237 249,109 242,077 224,123 176,249 168,107 145,059 143,030 134,068 120,155 110,106 101,134 084,245 063,039 008,124 006,145

Parhaan kulkuneuvon, eli helikopterin löytää kohdasta X59, Y46

Populous 2

Bullfrogin klassikon jatko-osaa intensiivisesti pelaillut **Juho Lähde** väittää, että parhaan jumalan saa koodilla ADKITAKDVGZLRGWZ.

Might and Magic 3: Isles of Terra

Jon van Canagheimin kuuluisia "näitä ei ihmisjärki selvitä – Nnirvi" -ongelmia vanhahkossa Isles of Terrassa on ratkonut **Juffe**.

Slithercult Strongholdin kadonnut veli on Epsilon. Quatloot kannattaa säästää pelihalliin, jossa läntisin peli kohottaa kestävyyttä ja keskimmäinen voimaa. Suuressa huoneessa, jossa on teleportteja ja teriä tulee kulkea aivan pohjoisreunaa vaikka hyppyloitsulla. Varo koillisnurkkaa.

Red Warrior's Keepin voimakiven saat ratkomalla arvoituksen. Laskutehtävän vastaus on isossa huoneessa, käytä siellä velhosilmää.

Swamp Townin vastaukset patsaille ovat Mirror ja Stairs.

Castle Blood Regin tunneliin pääsee sanomalla tunnussanan ogre.

Operation Stealth

Stelath-hävittäjän haeskelua avittaa **John**. Kun olet uinut luolasta pois, etsiydy hotellin edessä olevalle rannalle. Osta miekkoselta koru ja mene sitten hotellin ylimpään kerrokseen, viimeiseen huoneeseen.

Quest for Glory II

Paladiinin arvon hankkiminen on ollut Tulikokeen rankimpia ongelmia. Kuten Uhura ja Rakeesh kertovat, paladiini on kunniallinen. Jos siis mielit tulimiekan heiluttajaksi, et saa menettää ensimmäistäkään kunniapistettä, mikä lienee varkaalle liki mahdotonta. Hanki myös mahdollisimman paljon kunniaa suorittamalla kaikki mahdolliset bonustehtävät. Kunnianarvoisa paladiini oli **Zia McVay**.

Star Control 2

Juffe on tehnyt arvokasta työtä etsiessään Accoladen huippu scifipelistä Melonrome-kauppiaita kiinnostavat sateenkaarimaailmat. Ne ovat seuraavissa tähdistöissä: Beta Pegasi, Zeta Sextantis, Groombridge, Alpha Andromedae ja Epsilon Lipi. Sateenkaariplaneetta on aina järjestelmän ensimmäinen planeetta. Näillä eväillä saakin mukavasti krediittejä ja teknologiaa Melonromeilta.

Pelit-lehden ratkaisussa kehoitettiin virheellisesti käyttämään Umgah-lähetintä kohdassa 266,6:022,8. Oikea paikka on 366,6:022,8. Kiitokset **Aki Moilaselle** Alpha Ceataurista, joka lähetti korjauksen.

Space Quest V

Osku on kiusannut Ramses T Quirkkia selviämällä akatemian kokeesta lunttaamalla. Älä katso uneliaalta kaverilta, vaan korkeaotsaiselta Einsteiniltä. Varo vahtirobottia, sillä jos jäät kiinni, käy huonosti. Käytä silmää Einsteinin paperiin vain, kun robotti katsoo muualle.

WD40:n aluksessa olevan Romulanien verholaitteen hankkiminen onnistuu, kun vääntelee lukkoa näin: ensin kumpikin vipu keskiasentoon. Väännä vasemman yläkulman nappia ja sitten oikean alakulman nappia. Avaa vasen yläpaneli, sitten oikea alapaneli. Käännä vasenta alanappia ja oikeata alanappia, avaa vasen yläpaneli ja lopuksi oikea yläpaneli.

Kun olet voittanut Quirkin avaruuslaivanupotuksessa, joutuu Cliffy tyrmään. Sekoita Harry Mudin velipuolelta saamasi apinajauhe drinkkiisi, jotta pääset sellikäytävän vartijoitten ohitse. Käytä Spikeytä oveen ja juokse alukseen.

King's Quest V

Pelihistorian raivostuttavimpiin labyrinteihin kuuluva KQV:n aavikko on tappanut lukemattomia kertoja Grahamin suvun päämiehen, mutta viimeinkin apua on tarjolla.

Aavikolla kulje mehiläispesältä 5 ruutua länteen ja sammuta janosi lähteestä. Kävele kaksi ruutua pohjoiseen ja muuria pitkin länteen kolme ruutua, niin saavut temppeliin. Juo lätäköstä ja piiloudu rosvoja kiven taakse.

Vahdi kriminaalien tekosia ja seuraa heitä. Kolme ruutua itään ja kaksi etelään hoippumalla tulet taasen vesipaikalle. Kulauta aimo annos nestettä ja suuntaa kaksi ruutua länteen ja kerran etelään. Nappaa kenkä mukaasi ja etsiydy juomaan kolme ruutua länteen. Kolme ruutua etelään ja yksi länteen vie sinut rosvojen leiriin. Hiippaile pieneen telttaan, josta sosialisoit valtikan.

Poistu teltasta varovasti ja palaa tuoreittiäsi temppelin luo (itään, 3 pohjoiseen, juo, 3 itään, pohjoiseen, 2 itään, juo, 2 pohjoiseen, 3 länteen). Avaa muuri valtikalla ja ota kultaraha ja kultainen ruukku. Palaa pikaisesti kylään, eli juo temppelin ecestä ja viisi ruutua itään. Mustalaisleirissä voit ostaa ennustuksen kultarahallasi.

Moritz

Uusi Moritzimme **Niko Hellsten** odottelee myös postia. Ensi lehdessä on vuorossa koodeja joka lähtöön.

Captive

(Amiga) Rahahuolesi sivuutat kätevästi hakemalla Butrelta Rattin viestin 90 kertaa. Käy aina hakemisen jälkeen uudelleen avaruudessa ja laskeudu. Myy viestit kaupassa ja saat massiiviset 18,666 krediittiä.
Dr. Fador

Robocop 3

(Amiga) Kirjoita joka jakson alussa THE DIDY MEN. Näin saat loppumattoman tehokkuuden, mutta tämä pitää toistaa joka jakson alussa.
Dr. Fador

Street Rod 2

(PC) Osta joku auto ja pistä se heti myyntiin ostohinnalla. Ostaja ei hyväksy tarjoustasi ja antaa sinulle oman käsityksensä auton arvosta. Älä hyväksy tätä tarjousta vaan tarjoa edelleen autoa samaan hintaan. Ostaja ei taaskaan hyväksy tarjoustasi, mutta menee vähän ylemmäs tarjouksessaan. Älä hyväksy tätäkään tarjousta ja pistä nyt autosi myyntihinnaksi tasan 22 222 dollaria ja hullu ostaa autosi! Tätä voi toistaa ainakin 120 000 taalaan asti, mutta kikka ei toimi esimerkiksi 390 taalan Furyä myytäessä.
Ville Sjöström

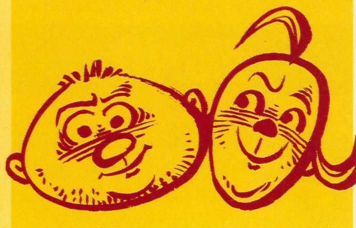
Keen Dreams & Keen 6

(PC) Paina pelin aikana seuraavia näppäimiä: F10-G = god mode on/off, F10-J = jump cheat on/off, F10-I = free items, F10-W = level warp.
Henrik Blåfield

Bubble Bobble

(C64) Paina F5, pääset seuraavaan tasoon. Jos haluat tasoja taaksepäin paina F3, kertoo **Mikko Rintakuusi**.

Ruuduissa 1, 5, 10, 20, 40, 50, 90, 91 ja 92 puhaltamalla paljon kuplia ja sitten posauttamalla viholliset muuttuvat kaikki kuplat bonuksiksi. Joissakin ruuduissa on vihollisia pahoissa paikoissa, mutta ne on helppo tuhota ampumalla seinän läpi, mikä onnistuu vain nopeilla kuplilla ja ohuen seinän läpi. Koeta tuho-



ta vihollisia salamoilla, liekeillä ja vedellä, sillä silloin niistä tulee noin kahdeksan tonnin arvoisia timantteja.

Indy 4 Action

(Amiga) Kirjoita alkuruudussa NIGHTSHIFT ja ruutuun pitäisi tulla teksti: CHEAT MODE ENABLED. Sen jälkeen pelin aikana paina: F8 = lisää energiaa, F9 = taso eteenpäin.
Pasi Nyström

Rick Dangerous

(C64) Kirjoita Highscore-listalle nimeksi BBOOIINNGG ja paina näppäintä 2 saadaksesi täydet luodit, pommit ja elämät.
Antti ja Ville

Rodland

Pelin aikana paina pause päälle ja sen jälkeen help-näppäintä 5 kertaa. Kun poistat pausen, elämät kuluvat mutta kun ne loppuvat, peli ei lopu.
Tommi S.

Final Fight

Kun näet viestin: "Not so fast Mike, turn on your TV", paina yksinkertaisesti Help. Nyt sinulla on loppumattomat energiat. Painamalla T-näppäintä pelin aikana katoavat kaikki Mad Gear -jengin jäsenet ruudusta.
Tommi S.

Älä paina alussa nappia vaan katso kuvia niin kauan että ruutuun ilmestyy tietokoneen ja Hagarin kuva. Ala näpytellä Help-näppäintä, niin kuva vaihtuu ja saat loppumattomat elämät ja voit vaihtaa numeronäppäimistä ruutua.
Risto

Stormlord

(Amiga) Pelin tekijöiden nimien ilmestyessä kirjoita DRAGONBRIDGE, paina pause päälle välilyönnistä. Painamalla L-kirjainta pääset seuraavalle tasolle.
Niko Laitamäki

P-47 Thunderbolt

(Amiga) Kirjoita Highscore-listalle ZEBEDEE, aloita peli uudestaan ja F2:lla pääset seuraavaan tasoon ja F1:llä lisää koneita.
Niko Laitamäki

Wings of Fury

(Amiga) Kirjoita pelin aikana Colin was here. Tämän tehtyäsi M antaa loppumattoman aseistuksen ja P lisäkoneen.
Niko Laitamäki

Commander Keen 1

(PC) Kirjoita ennen pelin käynnistämistä komento: COPY CHEAT.FIL SAVED1.CK1. Tämän jälkeen lataa tallennettu tilanne numero 1 ja sinulla on yli 1000 ammusta ja elämää.
Henrik Blåfield

X-Out

(C64, ehkä Amiga ja ST) Kun olet voittanut ensimmäisen ruudun välihirviön (robolohhari) tulee kiusallinen ylösalas, kuin humalassa leijuva robotti, joka ampuu ohjuksia. Mene silloin ruudun vasempaan yläkulmaan, jonne robotti ei osu. Sieltä sitten ammut sen hitaasti mutta varmasti. Ensimmäisen ruudun aseistukseksi kannattaa ottaa viisi huonointa alusta. Toiseen ruutuun kannattaa ottaa samat alukset höystettynä pienillä aseilla.

Lightspeed

(PC) Saadaksesi lisää tulivoimaa, editoi LIGHTSPD.EXE-tiedostoa, ja korvaa rivi E9 BE 03 A1 F3 rivillä 90 90 90 A1 F3.
Tuntematon

Railroad Tycoon

Paina pelissä F1 päästäksesi karttaruudulle. Pidä SHIFT pohjassa ja paina numeroa 4, ja rahaa ropisee $500 000.
Tuntematon

Italy 90

Näin voitat varmasti: tee ensin yksi maali ja paina sitten F3 ja aika loppuu. Paina F3 myös toisella jaksolla ja sinun ei enää tarvitse pelata siinä ottelussa.
Futis-hullu

Street Fighter 2

(PC) Tee Dhalsimilla koko ajan vain liukupotkua ja tietokone ei mahda sinulle mitään. Tulipallot sun muut väistät oikein ajoitetulla liukupotkulla.
Blow up your Amiga

The Incredible Machine

Käynnistä peli ihan tavallisesti. Kun olet selvittämässä jotain puzzlea, paina V-kirjainta. Kone ilmoittaa että selvitit puzzlen ja siirryt seuraavaan tehtävään.
Teemu Huttunen

SimCity

FUND-tempun jälkeen tulevan maanjäristyksen voi välttää olemalla kärsivällinen. Pidä noin kolmekymmentä sekuntia väliä FUNDIN kirjoittamisen välillä tai rakenna jotain pientä jokaisen kirjoittamisen välillä.
Iivana Kulma

McDonald's Land

(Amiga) Vaikka kaikkia kenttiä ei tarvitse koluta tee se silti, sillä kentistä löytää hidden- ja secret-kortteja. Kun olet pelannut vaikka viidenteen maailmaan, menepäs Ronaldin puheille ja hän näyttää tien Puzzle worldiin. Ennen kuin pääset pelaamaan sitä sinulla pitää olla kaikki salaiset kortit ja viimeinen on kuudennessa maailmassa.
Jaakko Wacklin

Populous II

Anna koodiksi: ADKITAKDVGZLRWZ ja saat kaikki voimat käyttöösi.
Stefan Granberg

Lyhyestä vinkki kaunis...

Test Drive 1
Räpäytä X:ää ja Z:taa samanaikaisesti ja auto ajaa tuhatta ja sataa.
Keen

Turtles 1
Kirjoita alussa QPR ja saat loppumattomat elämät.
Keen

Test Drive 2
Paina G ja pääset seuraavaan kenttään.
Keen

Ducktales
(PC) Lennä lento-osuudessa tehtaiden läpi ja saat aina pisteitä.
TM

Elf
Kirjoita pelin aikana CHOROPOO.
Tommi S.

Ski or Die
(PC) Acro aerialsissa parhaan hypyn saa näppäinyhdistelmällä: Enter koko ajan pohjassa ja ensin 9, sitten 3.
TM

Cabal
(Amiga) Paina pause päälle. Sinä ja vihollisesi pysähtyvät, mutta voit liikuttaa vielä tähtäintäsi. Siirrä se kohteen päälle, pause pois ja paina nopeasti nappia.
Jaakko Wacklin

Sleepwalker
Oceanin tasohyppelypelissä voi hyppiä tasoja eteenpäin kirjoittamalla dingadingadangmydangalonglinglong ja painamalla enteriä.
Sherlock Holmes

Pacland
(Amiga) Kirjoita alkukuvassa AVALON: et kuole.
Jussi Järvenpää

Dominator
(Amiga) Kirjoita listalle SHAFT ja elämät eivät lopu.
Jussi Järvenpää

Pit Fighter
Paina pelatessasi Shift pohjaan ja kirjoita LOBSTERS. Nyt numerot 1–0 hyppäävät kenttiä, C nakkaa mestaruustasolle ja L nakkaa Eliminatorin otteluun.
Tommi S.

Super Cars
Kirjoita ODIE hypätäksesi ensimmäisen tason ja RICH saadaksesi rahaa.
Tommi S.

Gods
Valitse "Enter Password" ja kirjoita SORCERY. Näin saat loppumattomat energiat.

Atomix
Kirjoita tunnussanaksi TIME eikä ajasta tarvitse huolehtia.
Tommi S.

The Godfather
Laita pelatessasi pause päälle ja kirjoita PIZZA HUT.
Tommi S.

Cat
(PC) Paina pelin aikana F1 ja olet kuolematon.
Henrik Blåfield

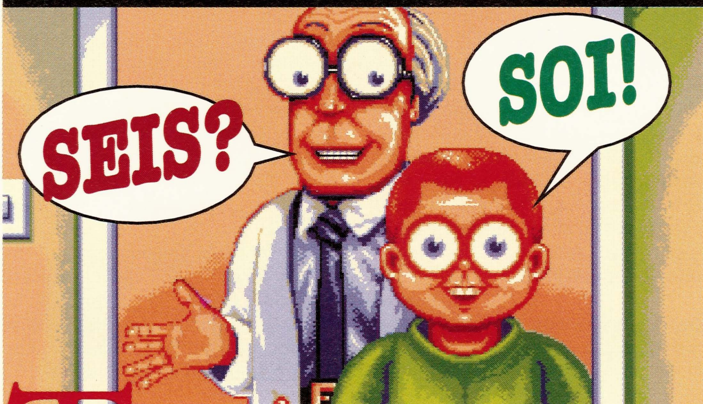
Wolfenstein 3D
Paina samanaikaisesti pohjaan näppäimet I, M ja L ja saat täydet panokset ja täyden energian, mutta menetät pisteesi.
Antti Piira

Desert Strike
Kirjoita koodiksi HARDCASE, saat loputtomat ammukset mutta vain 200 pistettä energiaa.
S.A.S.

The Running Man
Kirjoita tuloslistalle DALISSKK ja saat loppumattoman energian.
Tommi S.

Toki
Kirjoita KILLER ja painamalla näppäimiä 1–8 voit valita kentän.
Tommi S.

PELIT SEIS?



Tämänkertainen palsta suorastaan pursuaa kysymyksiä, joten vastauksia tänne tsup, tsup! Mutta älkää kiltit enää kyselkö ohjekirjoista löytyviä asioita. Sen sijaan kaikki muut pelaamiseen liittyvät kysymykset (ja vastaukset) ovat edelleen tervetulleita osoitteella:

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Might and Magic 3

Tarvitsen arvoituksien ratkaisuja: Arachnoid Cavernin maaginen luku, Castle Whiteshieldin Overlordin nimi, Vastle Dragontoothin arkkujen luku, Tomb of Terrorin vipujen asennot, Cathedral of Carnagen alttarit. Mihin Jewelleryt ja Ancient Jewelleryt pitää viedä? Entä Ancient Fizbin of Misfortunet?

Juffe

Strider

Mitä teen 4. kentässä?

Tuntematon

Bubble Bobble

Onko peliin mitään oikotietä viimeiseen kenttään ja saako peliin kuolemattomat?

Ville ja Matti

Prince of Persia 2

Miten pääsee luolastojen viimeisen vaiheen sillan jälkeisestä portista ohi?

Jani Jästipää

Jumiuduin ihan samaan kohtaan, osaisiko joku auttaa? –sa

Conquest of Camelot

Miten pääsen läpi testin, missä pitää tunnistaa kuuden jumalattaren symboli?

COC

Eternam

Olen jäänyt Duken linnan jonkinlaiseen luolaan, jossa on liekit. Miten liekkien ohi pääsee? Pitääkö Duken linnan 2. kerroksen huoneseen, jota vartija vartioi, mennä? Ja miten?

Black Baron

Bard`s Tale III

Olen Gelidiassa ja hakkaan pääni seinään. Mistä löytyy Crystal, Smokey ja Black lens?

Black Death

F-15

Miten saan koneen nousuun 2. tasolla? Entä afterbunnerin pois päältä?

??

Nämä asiat selviävät pelin mukana tulleesta manuaalista, emmekä siis vastaa niihin.

Treasures of the Savage Frontier

Miten kääpiöiden kaupungissa pääsee kahden naisen ohi?

Jumiutunut

Dark Queen of Krynn

Pääseekö veden alta pois johonkin käytävään, jos on simpukka? Mistä sen saa?

Jumiutunut

Elvira 2

Kuinka sammutetaan studio 2:n talon palava huone?

New York Ripper

Personal Nightmare

Kävelyretkeni päättyvät miltei aina siihen, että minut kuristetaan takaapäin. Miten tämän voisi välttää?

New York Ripper

Star Control 2

Mitä todisteita tarvitaan Talanan vakuuttamiseen siitä, että Myconit ovat osallisia syran tuhoutumiseen? Ja miten Syreenien alukset saa pois maanalaisesta kuopasta johon aseet ei tehoa.

Starman

Läpipeluuohjeissa väitetään, että "hyödyllisen tuhokoodin lisäksi slylandrot tietävät paljon hyödyllisiä asioita ...". Slylandrot kyllä sanoivat, miten tuhokoodia on kätettävä, mutta eivät mikä tuhokoodi on! Mistä ja miten tuhokoodin saa tietää? On meinaan tosi hauskaa tapella kolmella earthlingillä ja yhdellä sapthilla viittä slylandroa vastaan!

Olen saanut plutolla olleen yksinäisen spathin puolelleni ja olen käynyt spathiwassa tappamassa alien mömmöt sen pinnalta. Kun kerroin spatheille tästä, he sanoivat, että he ovat liittolaisiamme. Periaatteessa nyt siis pitäisi pystyä telakalla rakentamaan spatheja, mutta kun en pysty! Miten spatheja saa rakennettua? Menevätkö spathit muuten sitten orjakilven alle?

Lensin ns. näennäisavaruuteen, mutta siellä ei ollut kuin portteja hyperavaruuteen. Missä on läpipaluuohjeissa mainittu "suurin kartalla näkyvä kohde, joka on ariloun koti"? Miten muuten kvasivarppimoottoria käytetään, siltä varalta, että joskus sellaisen saan?

Mikä on paras kokoonpano "loppurutistusta varten?

Mupperglad II

Ultima 7: Serpent Isle

Olen jumissa lenights-testissä. Mistä löytää avaimen jolla testin alussa vasemmalla olevan oven saa auki? Mistä löytää tuhkat, joihin veristä clawia pitää käyttää? Mistä löytää Black Swordin? Miten Hourglassof Fatella saa kutsuttua munkin? Mistä löytää Radyomin sauvan? Keiltä kaikilta saa Serpent Teethejä?

Ultima 8:tta odottava

Pitääkö knights testiin mennä? Miten se mennään läpi? Mitä Fawnissa pitää tehdä? Pitääkö kaikki jäsenet olla mukana ennen kuin pääsee Moonshadeen? Miten vartijat lahjotaan, jotta Hawkin saa vapaaksi? Pitääkö Gvenno ottaa mukaan?

Tietämätön

Ultima 7: The Black Gate

Miten pääsen Moonglovn pohjoispuolella sijaitsevaan Penumbran taloon sisälle? Minulla on vasara, lankakerä, kultakimpale ja sormus, vaan miten niitä käytetään?

Boromir

Civilization

Mitä teen kun verot laskevat koko ajan, vaikka tax rate on 100 %? Entä mitä kannattaa keksiä ja missä järjestyksessä kun haluan rakentaa rautateitä mahdollisimman pian? Mitä hyötyä on Luxuries ratesta? Kuinka paljon irrigationia kaupungin ympärille kannattaa laittaa? Miten saa ajan kulumaan hitaammin? Kannattaako sotilaita laittaa fortifylla?

Verot laskussa

Ei kannata pitää täyttä veroprosenttia, vaan esimerkiksi noin 30 %. Rautateiden ym. rakentaminen löytyy manuaalista sivulta 129. Luxuries rate parantaa ihmisten tyytyväisyyttä, mutta samalla vähentää verotuloja. Irrigation tuottaa ruokaa, eli väestönkasvu nopeutuu. Aikaa ei saa kulumaan hitaammin. Jos ehdottamasti haluaa vartioida jotain paikkaa kaupunkien ulkopuolella (esim. kauppareittiä), fortify parantaa sotilaiden puolustuskykyä. –kl

Ultima VI

Mistä saan taikalukkojen avaustaian? Mitä hyötyä on sadetakista? Minkä nimiset ukot (tai naiset) kannattaa ottaa mukaan?

Minä

Ultima Underword II

Olen juuttunut jäämaan ekaan leveliin, Main Floodgate Centeriin. En niin millään saa vivuista ja vipstakkeleista oikeaa yhdistelmää.

Death Knight



Bard's Tale Construction Set (Amiga)

Miten voi laittaa Deluxe Paintilla piirtämät kuvat hirviöiden naamoiksi ?

Joriseva Bardi

Prehistorik 2

Tietääkö kukaan kenttien koodeja?

Nuijamies

Future wars

Olen päässyt viemäriin (tulevaisuudessa), jonka viimeisessä huoneessa on jokin olio, joka uhkaa naista ja lasta. Miten pelastan heidät? Löysin eräästä huoneesta hanan. Mitä sille pitää tehdä?

Poor adventurer

Luulisin, että tarkoitat hanalla kaasuventtiiliä. Täytä puhalluslamppu kaasuventtiilin avulla, ja puhalla sitten hirviötä. –sa

Zak McKracken

Miten avataan Marsissa oleva ovi, jossa on kolme nappulaa? Mitä pitää tehdä Lontoossa? Miten kivettyneen leivän saa paloiteltua? Onko Seatlessa asustava orava pakko tappaa, vai voiko sen ottaa elävänä kiinni?

Speedy Keinonen

Lontoossa olet kaksikin kertaa: toisella kerralla anna Annielle pergamentti, lipputanko, viskipullo, leikkurit ja kristallin palaset. Vaihda Annieen ja anna viskipullo vartijalle. Käännä virtakytkimestä aidan virta pois päältä. Leikkaa aita leikkureilla. Kävele Stonehengelle. Pistä kristallit ja lipputanko alttarille. Lue pergamentti ja palaset sulautuvat keltaiseksi kristalliksi. Ota kristalli, kävele Zackin luokse ja anna kristalli Zackille. Seattlen oravalle annetaan pähkinöitä. –sa

Shadow of the Beast 3

Mitä pitää tehdä kolmannen tason kohdassa, jossa on apua pyytävä lintu häkissä?

Nuppi ja Nahka

Captain Planet and The Planeteers

Olen pelannut Captain planetin kaikki tasot, särkemättä yhtään sormusta, mutta en ole kuitenkaan päässyt lopputasolle. Peli on alkuperäinen eikä ohjeista löydy yhtään vinkkiä mitä pitäisi tehdä.

Matti Tuunanen

Prophecy of The Shadow

Mistä saa spider venomin? Jos sen saa hämähäkiltä niin missä niitä on?

Larkin

Phantasie 3

Mitä Castle of Darkissa pitäisi tehdä? Missä Nikademus piileksii? Mitä tehdään Wand of Nikademuksella?

Lost in dark

Commander Keen 4

Paikassa Well of Wishes en selviä Dopefishistä. Missä vika? Voiko omalla aluksella tehdä mitään?

Sir Sierra

Hero Quest 1

Miksi hahmoni ei mene sisään Baba Yagan taloon, eikä luolaan Antwerpin lähellä? Mitä pitää Dispel Potionin hankkimisen jälkeen tehdä? Miten "schwert fisch" sanotaan miehelle baarissa? Mitä teen varastetuilla tavaroilla? Voiko niitä myydä?

Jussi

Maniac Mansion

Pelit 1/93 lehdessä luki, että kattokruunusta saa avaimen soittamalla löydettyä kasettia olohuoneen dekissä. Soitin kasettia mutta se oli mykkä, ja kun vihdoin tajusin äänittää yläkerrassa kasettiin ääntä, ei mitään tapahtunut. Eli, miten saa avaimen kattokruunusta?

Toivoton

Kun kattokruunu putoaa, lasien joukossa on avain. –sa

Space Hulk

Mitä pitää tehdä missionissa Deliverance? Miten Sabathius pelastetaan?

Space Marine

Jos Deliverance liittyy alueen varmistamiseen, se tarkoittaa ovien sulkemista oikeissa paikoissa. –nn

Freddy Pharkas

Miten tehdään tyloxpolynideä Penelopelle?

J.R.

Gateway 2

Miten apinamiehestä pääsee ohi? Entä miten tapetaan hämähäkki?

???

Apinamiehen ohi pääsee nahkavaatteisiin pukeutumalla eli täytyy olla nahkainen lannevaate, jonka saa eläimen raadosta ja lisäksi keihäs. Robottihämähäkin tappamista en muista, auttakaa. –kl

Wing Commander

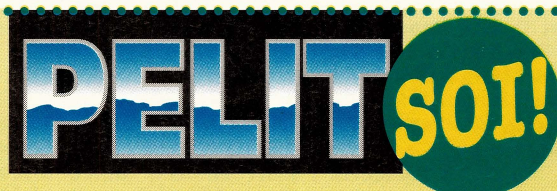
Mikä on ongelmana, kun tehtävässä, jossa pitää hakea Ralari Tigers Claw'ille, en pääse laskeutumaan Claw'iin? Vaikka olisin ottanut yhteyttäkin siihen, niin koko tukialusta ei edes näy?!

Rapier

Operation Stealth

Mitä lentokentällä pitää tehdä?

John Glames



Kiitoksia jälleen lukijoille avusta. Tällä kertaa palkitsemme pelillä nimimerkki **Maken.**

Maniac Mansion

Apua **Hellelle**: Mene huoneeseen, missä on "miss Mummy" -juliste (invavessan vieressä) ja käytä sarkofaagin vieressä olevaa konetta, niin voit avata autotallin oven ja ulkona olevan ritilän (jos tarkoitit sitä, joka on puskan takana).

The Green Tentacle

The Simpsons

Apua **Terolle**: Helmet voi ostaa kaupungista. Bartsukalle: näppikseltä alkuruutuun ja kirjoita "eat my shorts".

Duck

Heart of China

Sepolle ja Timolle: Ennen lentämistä mene lääkeyrttikauppaan Zhao Chin kanssa. Anna Chin hoitaa puhelu. (Kai tiedät, mitä tarvitset?) Mene satamaan ja anna lokille luumu. Ota sitten lokin ulosteet ja vie ne myyjälle, jolle Chi puhui. Saat vastineeksi lääkeyrttejä, passin ja kartan. Laskeudu pellolle Chengussa.

Duck

Last Ninja 1

Apua **The Poor Ninjalle**: Mene patsaan jälkeen vasemmalle ja kyki ison harmaan ruukun aukkoa. Nyt pääset maton läpi.

Hade

Nimimerkki **Born in 1981**: Lähde alkuruudusta ylös ja jatka kunnes vastaan tulee ruutu, jossa on vettä. Ota palkeet ja käytä sitä vedessä olevaan mättääseen. Mene sitten mättään avulla joen yli. Tee samoin toiselle mättäälle. Etsi köysi ja käärö. Palaa takaisin alkuun ja jatka alaspäin. Käytä köyttä kallioon, kiipeä alas ja mene käärön avulla kaivokseen.

Dr Stoltenheim

Wizardry 6

Apua **Tekniikan ihmelapselle**: Amazuli-temppelin avain on patsas, joka on alemmassa kellarikerroksessa. Käytä patsasta ja löydät rubiinisilmänkin.

Erkki Lindholm

Forge of Virtue

Trekkielle: Lopussa asettele Talismaanit Dark Coren päälle, linssit Coren molemmille puolille ja tarkista, että soihdut seinillä palavat.

Nyarlathotep

Flashback

Nimimerkki **Flash Back?** kyseli toisen tason alun hyppypaikkaa. Hyppytekniikka on seuraava: mene ruudun oikeaan reunaan, ja käännä naama menosuuntaan. Paina nappi pohjaan ja tökkää joystickiä vasemmalle. Nyt mies juoksee ja hyppää itse oikealla hetkellä jääden roikkumaan ylemmälle tasolle.

Walker puolestaan kyseli Masterbrainista ja ovista. Brainissa sykkyy kuplia, jotka pitää ampua. Kun olet ampunut ensimmäisen kuplan oikealta, sinun pitää siirtyä vasemmalle puolelle ruutua ampumaan seuraavaa kuplaa. Toista tätä niin kauan, kunnes mikään ei enää liiku. Kaikki tuo pitää tehdä samalla kun ampuu koko ajan lisää ilmestyä limamiehiä.

Nimimerkillä **Jussi Jumissa** oli vaikeuksia avaruusaluksen kanssa.

Legend of Faerghail

Mistä löydän haltiakuninkaan Elven-pyramidissa? Mitä pitää tehdä vampyyrin linnassa? Mikä on vastaus tulielementaalin kysymykselle temppelissä: "what lies between myself and my opposite?" Pitääkö paikat käydä läpi järjestyksessä?

Night Stalkon

Dune 2

Voiko taistelu seiskassa rakentaa ornithopterin, ja jos voi, niin miten? Entä devastatorin? Miten vihollisen ornithopterin voi tuhota?

Hullut amigistit

Erikoisyksiköiden rakentaminen riippuu siitä, minkä rodun (klaanin) olet valinnut. Vihollisten ornit tuhotaan rakentamalla raketinheitintorneja. –kl

Predator

Miten saa tapettua kuusnelosen Predatorissa kolmostason loppuvastustajan?

Last Ninja 1

Mitä pitää tehdä palatsitasossa?

Short Circuit

Mitä pitää tehdä kuusnelosen Short Ciruitin ekassa tasossa?

Railroad Tycoon

Minulla oli voimassa erikoiskuljetus Grand Rapidsista Milwaukkeehen, kun siirsin Rapidsin asemaa yhdellä ruudulla. Nyt aina kun bonus laskee nollaan, pomppaa se aina takaisin noin 600 000:een, eli ei tule ollenkaan; Special delivery cancelled. Mitä tehdä?

Fleewood

Kun vaihdoit pysäkin paikkaa, peli sekosi. Eli kysymyksessä on bugi, aloita alusta. –kl

Star Flight

Mitä tekee black eggillä eli mustalla munalla? Onko kenelläkään listaa tavaroista ja mistä ne löytää?

XY

Rex Nebular

Miten pääsee naisten kylässä olevan piraijajoen toiselle puolella olevaan pankkiin?

Help need rex

Ei pääse, eikä ole tarkoituskaan päästä. –kl

Civilization

Onko vika pelissä vai missä, kun rakennan esimerkiksi temppelin, kuuluu vasarointia, mutta mitään ei lisäänny kuvaan?

Lord Suh

Pitäisi näkyä, kysymyksessä lienee bugi. –kl

Amazon

Miten ja mistä saa radoaktiivisen nuolen kärjen?

Pate & Juve, seikkailijat

Curse of Enchantia

Miten pääsee jäälinnasta ulos ja mitä pitää olla mukana?

Pikaista vastusta kaipaava

Lands of Lore

Olen päässyt urbish mining companyyn. Miten saa rappusista etelään olevan jumittuneen oven auki? Mitä tehdä koneella samalla tasolla? Miten Upperwoodissa saa Scotian Barrierin katoamaan?

XI'AN

Kokeile tiirikoita. Se on tarkoitus saada käyntiin, jolloin se poistaa veden alemman tason portaista. Tarvitset Vaelan's Cuben, jonka saa kaivosten lopussa.

Martian Dreams

Olen kuusikymppinen nainen, johon on tarttunut peli-innostus, osittain kielen, osittain ajanvietteen vuoksi. Eihän ne käsityöt kaikilta suju. Koneeni on PC. Martian Dreamsin ratkaisu Pelit 1/92:ssa oli epätarkka, enkä pääse eteenpäin. Minun pitää saada kolmen tutkimusmatkailijan nimet paperiin, mutta heistä kaksi on kaivoksen katon romahduksen tähden jäänyt sortuman taakse. Miten saan romahtaneet käytävän auki?

RV, Helsinki

Vasemmalla on rakennus, jossa on käyttökelvoton pora. Yellinin pitää saada jakoavain. Kun mainitset työkalun (tool), jos jollakulla seurueesta on se, hän antaa sen Yellinille. Jakoavain löytyy myös laivaltasi laukusta. Samaisen rakennuksen lounaiskulmassa on arkku, jossa on puuttuva poran osa. Ota se ja laita (drop) se poraan. Yhdistä osa ja pora toisiina jakoavaimella (wrench), työnnä sitten arkkua kävelemällä sen takana. Mene kaivoksessa ensin pohjoiseen, sitten itään ja jälleen pohjoiseen, kunnes saavut kivipilarille. Poraile muutama kerta ja pääset sortuman läpi. –sa

Ultima VII part 2:Serpent Isle

Tuskastuneelle: Freedomin huoneistosta saa Nightmaren pois, kunhan ensin menee huoneeseen,jossa on alttarilla nukkuva nainen. Nainen pyytää sinua johdattamaan hänet Nightmarensa luokse, joten teepä se. Nainen kohtaa traagisen lopun,mutta jättää jälkeensä eräitä tarpeellisia tavaroita...

Magelordille: Loputtomasta käytävästä pääsee eteenpäin naputtelemalla oikeanpuoleisten seinien ulkopuolelle. Ennen pitkää näet tekstin cavern. Sitten napautat kaksi kertaa oikeaa hiirennappia ja hahmot kävelevät valeseinän läpi. Tämä vaatii hieman harjoittelua.

Aakelle: Hawkin saa vapautettua Bull Towerista seuraavalla tavalla: Mene Bull Toweriin. Puhu vartijoille ja tarjoa maksuksi Hawkin vapaudesta kaikkea mahdollista. Jos sinulla ei ole Gold Bareja, niin he eivät anna sinulle avainta Hawkin selliin. Mene takaisin Sleeping Bulliin. Puhu Selinalle ja hän kertoo salaperäisestä rakennuksesta, joka ilmestyi majakan paikalle. Selina liittyy joukkoosi, ja voitte matkata salaperäiselle rakennukselle. Rakennus on Britannian rahapaja, joka on täynnä kaikenlaisia hirviöitä. Kerää rahapajasta kaikki mikä irti lähtee ja suuntaa takaisin Sleeping Bulliin. Matkalla sinne Batlinin palkkaama ryhmä sotureita käy kimppuusi ja Selina häipyy. Sotureilta saa mm. erittäin käytännöllisen Sword of defensen, joita kyllä löytyy lisää myöhemmin. Nyt mene Bull Toweriin ja tarjoa vartijoille kultaharkkoja (Gold Bars) maksuksi Hawkin sellin avaimesta. He suostuvat, ja voit vapauttaa Hawkin tornin kellarikerroksesta. Gorlabin suon pääsee ylittämään vasta, kun on käynyt Dream Realmissa vapauttamassa Gorlabin kansan. Tarvitset muuten Mirror of Truthin. (kts. Pelit 6/92)

Pieni Cthulmu: Skullcrusheriin sisälle pääsemiseksi täytyy pelastaa pieni Gwani-lapsi kuolemalta viemällä Gwanien parantajalle jäälohikäärmeen verta. Gwanien torvi puolestaan löytyy Vasculiolta, joka asuu Skullcrushrissa, mutta torven saa vasta, kun on vetänyt Batlinin joukkuja turpaan Temple of Orderissa.

Nyarlathotep

Mene aluksen laskeutumistelineeseen taakse ja aja hissillä (joka ei näy!) ylös.

Pultteri kyseli loukkaantuneesta miehestä: miehelle pitää tuoda teleportteri, jonka löytää kentän toisesta päästä. Mies antaa palkkioksi ID-kortin, jolla pääsee taas eteenpäin.

Make

Police Quest 2

Apua **Sonnylle** (Pelit 6/93): Näytä ensin tiskin takana olevalle miehelle ID:si (show id) ja osta liput, (Get tickets to Steelton) niin huomaat, että rahaa ei olekaan tarpeeksi.

Koska näin käy, Keith soittaa kapteenille ilmaislippujen toivossa. Kapteeni suostuu, ota liput (get tickets to Steelton) ja mene vasemmalta ylhäältä liukuportaisiin. Ylhäällä näytä poliisille ID ja saapastele koneeseen.

Mikko Kärmeniemi

Operation Stealth

Nimimerkki **John Glames & Agents:** Puistossa istu penkille (paina kaksi kertaa hiiren vasenta nappia). Hetkessä luoksesi rientää agentti, joka saa luodista osuman. Viimeisillä voimillaan agentti antaa sinulle kortin ja avaimen. Tämän jälkeen lähde nopeasti pankille. Pankissa ota avain pois kortista. Näytä korttia kassalle ja mene alas säilytyslokerolle. Etsi oikea lokero ja ota salkku. Avaa se ja ota pieni laatikko ja kirje. Pienen välianimaation jälkeen olet luolassa vankina.

S. Eronen

Stupid Glamesille tiedoksi: Aluksi ennen vedestä sisään menoa, tutki kasveja läheltä. Sisällä lukon sulattamisen jälkeen ammu kellonsäteet ruudun kumpaankin reunaan, jonka jälkeen mene ritilän luo, irrota se ja mene sisään.

Mr. X

Navy Seals

(Amiga) Nimimerkille **Avuton:** oletan laatikoiden olevan alimmassa kerroksessa. Hyppää alimmasta hissikerroksesta täysillä energioilla alas. Varo ettet osu hissiin.

Jaakko Wacklin

Last Ninja 3

(Amiga) Nimimerkki **Kv** kyseli ruudista. Sen voi kerätä pullolla. Pullo löytyy ruutipaikasta sivulle olevan talon kolmannesta kerroksesta. Kiipeä ensimmäisen seinän yli piikkihanskoilla. Mene vielä yksi kerros ylemmäs ja löydät pullon. Ota ruuti sillä ja mene jättiläisen ohi (tapa se) ylemmälle vuoristopolulle. Saavut pian ison kiven luo. Käytä ruutia siihen ja se putoaa alemmalle polulle tukkien siinä olevan aukon. Kävele alas ja alempaa polkua.

Jaakko Wacklin

Peliarvostelut 1/93 – 8/93

Meiltä on useaan otteeseen pyydetty koko vuoden sisällysluetteloa, joten tässä se nyt on peliarvostelujen osalta. Ryhmitykset ovat hiukan teennäisiä, koska useita pelejä on vaikea tunkea tiettyyn tyyppiin.

A pelin perässä tarkoittaa kaikkia Amigoita, CD CD-ROMia. Jos A on suluissa, se tarkoittaa, että peli on samantien arvosteltu sekä PC:llä että Amigalla. Jos perässä ei ole mitään merkintää, peli on arvosteltu PC:llä. Ensimmäinen sarake on pelin saamat pisteet.



Ampumapelit

Alien 3	70	8/93 A
Alien Breed	75	8/93
Alien Breed 2	88	8/93 A
Blastar	82	7/93 A
Bram Stoker's Dracula	82	7/93
Cardiaxx	68	8/93 A
Chaos Engine	95	3/93 A
Cyber Punks	50	8/93 A
Cytron	52	1/93 A
Desert Strike: Return to the Gulf	92	4/93 A
Robocop 3	87	1/93
Sabre Team	82	1/93 A
Space Hulk	92	5/93
Space Hulk	88	7/93 A
Star Control II	96	1/93
Star Wars: Rebel Assault	85	8/93 CD
Stardust	90	8/93 A
Syndicate	84	5/93
Syndicate	73	5/93 A
Tegel's Mercenaries	75	3/93
Terminator 2029	88	2/93
Terminator 2029 – Operation Scour	79	7/93
Walker	80	5/93 A
Wing Commander	90	1/93 A
Wing Commander Academy	70	7/93
Wolfenstein 3D: Spear of Destiny	90	3/93
Xenobots	73	4/93

Ajopelit

Car & Driver	78	2/93
Formula One Grand Prix	84	1/93
Lotus – The Ultimate Challenge	80	7/93
Nigel Mansell's World Championship	74	4/93
Overdrive	86	7/93 A
Prime Mover	78	8/93 A
Road Rash	85	1/93 A

Beat'em-upit

Body Blows	75,50,95	4/93 A
Body Blows	85	7/93
Body Blows Galactic	85	8/93 A
Body Blows V 2.0	76	4/93 A
Motörhead	75	1/93 A
Street Fighter 2	84	1/93 A
Street Fighter 2	70	7/93

Puzzlet

Bill's Tomato Game	80	1/93 A
Bob's Bad Day	80	8/93 A
Contraptions	80	1/93
Creepers	88	2/93
Humans: Human Race - The Jurassic Levels	70	4/93 A
Incredible Machine	86	3/93
Legend of Myra	75	3/93
Lemmings II: The Tribes	88	2/93 A
Lemmings II: The Tribes	88	4/93
Lost Vikings	90	6/93 A
Morph	85	5/93 A
One Step Beyond	70	7/93 A
Seventh Guest	80	5/93 CD

Tasohyppelyt

Alfred Chicken	86	7/93 A
Alien 3	70	8/93 A
Arabian Nights	72	4/93 A
B.C. Kid	88	2/93 A
Beavers	65	4/93 A
Blob	78	7/93 A
Chuck Rock 2 – Son of Chuck	74	4/93 A
Global Gladiators	70	7/93 A
James Pond 2 - Robocod	81	5/93 A
Lethal Weapon	84	1/93 A
Lionheart	80	4/93 A
Qwak	78	7/93 A
Sleepwalker	72	3/93 A
Soccer Kid	80	7/93 A
Superfrog	90	4/93 A
Wonder Dog	75	8/93 A
Zool	80	4/93 A
Zool	86	3/93

Toimintapelit

Armour Geddon	60	3/93
Cool Word	47	1/93 A
FireForce	90	4/93 A
Flashback	80, 69	5/93 A
Indiana Jones & Atlantis: The Action Game	50	1/93 A
Jurassic Park	80	7/93
Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame	88	5/93
Wacky Funsters	10	3/93

Lentosimulaattorit

Aces of the Pasific, WWII: 1946	88	2/93
AV8B Harrier Assault	84	2/93
B-17 Flying Fortress	75, 76, 81	3&4/93 A
Comanche: Maximum Overkill	91, 75	1/93
Comanche: Maximum Overkill Mission Disk 1	89	4/93
Combat Air Patrol	89	8/93 A
Dogfight	79	4/93
F-15 Strike Eagle III	91	1/93
Flight Simulator 5	86, 87	7/93
Frontier: Elite II	92, 83	8/93
Gunship 2000	92	5/93 A
Harrier Jump Jet	72	2/93
Merlin	45	8/93
Mig-29 1.0	89	7/93
Privateer	73, 78, 90	7/93
Reach for the Skies	75	2/93
Strike Commander & Speech Pack	75, 81, 78	4/93
Strike Commander: Tactical Operations	82	7/93
Stunt Island	89	2/93
SVGA Harrier Assault	80	8/93
Tornado	70/90	8/93
CD Tornado	88	5/93
X-Wing	96	3/93
X-Wing Tour of Duty 2: B-Wing	90	8/93

X-Wing Tour of Duty: Imperial Pursuit	87	5/93

Roolipelit

Abandoned Places 2	74	6/93 A
AD&D: Dark Sun – The Shattered Lands	88	7/93
AD&D: Spelljammer – Pirates of Realmspace	70	1/93
Betrayal at Krondor	94	5/93
Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor	78	4/93
Hired Guns	92	8/93 A
Ishar 2: Messengers of Doom	80	7/93 A
Lands of Lore: The Throne of Chaos	92	6/93
Legacy	78/88	4/93
Legends of Valour	45	2/93 A
Legends of Valour	58, 65, 55	1/93
Magic Candle III	88	4/93
Might & Magic: Darkside of Xeen	88	5/93
Realms of Arkania: Blade of Destiny	65	6/93
Shadowcaster	82	8/93
Shadoworlds	82	1/93 A
Shadoworlds	84	2/93
Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds	96	2/93
Ultima VII Part Two: Silver Seed	91	6/93
Ultima VII Part Two: The Serpent Isle	93	4/93
Waxworks	68	1/93
Wizardry 7: Crusades of the Dark Savant	86	2/93
Worlds of Legend: Son of the Empire	83	5/93 A

Seikkailupelit

Batman Returns	50	3/93
Blue Force	83	6/93
Curse of Enchantia	76	1/93 A
Day of the Tentacle	92	5/93 (CD)
Dracula Unleashed	64/84	8/93 CD
Dragon's Lair III: The Curse of Mordread	50	2/93 A
Eco Quest 2: Lost Secret of the Rainforest	87, 80	3/93
Eric the Unready	92	3/93
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist	83	4/93
Gateway 2 – Homeworld	88	7/93
Inca	74	6/93
Indiana Jones & The Fate of Atlantis	94	1/93 A
KGB	77	1/93 A
L.A. Law	40	3/93
Pirates Gold	91	7/93
Protostar: War on the Frontier	70	5/93
Return of the Phantom	84	5/93
Ringworld: Revenge of the Patriarch	78	2/93
Rome AD92	81	1/93 A



Sam & Max Hit the Road	93	8/93
Seven Cities of Gold	79	7/93
Shadow of the Comet	88	4/93
Simon the Sorcerer	82	7/93
Space Quest 5: Roger Wilco and The Next Mutation	89	3/93
Veil of Darkness	84	3/93

Strategiapelit

A Line in the Sand	75	2/93
A-Train	72	4/93
Ancient Art of War in the Skies	82	1/93
Ancient Art of War in the Skies	89	5/93 A
Battlechess	90	8/93 CD
Battlechess 4000	85	3/93
Buzz Aldrin's Race into Space	75	5/93
Castles II: Siege & Conquest	81	1/93
Clash of Steel	82	6/93
D&D: Fantasy Empires	83	8/93
D&D: Stronghold	65	7/93
Dune	84	7/93 CD
Dune II: Building of a Dynasty	87	5/93 A
Dune II: Building of a Dynasty	90	2/93
Empire Deluxe	92	3/93
Fields of Glory	78	6/93
Gary Grigsby's Pacific War	95	3/93
Great Naval Battles: Scenario Builder	90	4/93
Great Naval Battles: Super Ships of The Atlantic	85	2/93
Kingmaker	80	8/93
Maelstrom	72	4/93
Mega-Lo-Mania	91	1/93
No Greater Glory	80	1/93 A
Patrician	84	8/93
Patriot	30	3/93
Patriot v 1.1	50	6/93
Populous II	96	2/93
Railroad Tycoon Deluxe	93	7/93
Robosport	78	1/93 A
SEAL Team	82	7/93
Shadow President	81	6/93
Siege: Dogs of War	90	2/93
SimEarth	58	2/93 A
SimLife	90	1/93
Space Crusade	70	3/93
Space Crusade: The Voyage Beyond	85	3/93 A
Spaceward Ho!	90	3/93
Star Legions	60	2/93
Taskforce 1942	85	1/93
Transarctica	74	5/93
V for Victory – Market Garden	86	5/93
V for Victory: Gold-Juno-Sword	91	7/93
War in Russia	82	8/93
Warlords II	91	7/93

Urheilupelit

Front Page Sports Football Pro	94	8/93
Goal!	94	5/93 A
Goal!	91	8/93
Hockey League Simulator 2	92	2/93
Leeds United Champion	62	1/93 A
Michael Jordan in Flight	88	4/93
NFL Coaches Club Football	79	8/93
NHL Hockey	92	7/93
Nick Faldo's Championship Golf	91	2/93
Premier Manager	63	4/93 A
Sensible Soccer	85	5/93
Sensible Soccer v.1.1	96	2/93 A
Wayne Cretzky Hockey 3	92	2/93
WWF: European Rampage Tour	60	1/93 (A)

Lasten pelit

Fatty Bear`s Birthday Surprise	89	6/93
Hugo	XX	6/93
Mario is Missing!	80	1/93
Putt Putt Joins the Parade	90	2/93
Putt Putt's Fun Pack	90	4/93
Quarky & Quaysoo's Turbo Science	87	3/93

Muut pelit

AD&D: Unlimited Adventures	87	4/93
Bard's Tale Construction Set	52	2/93 A
Captive Mapgen	XX	1/93
El-Fish	XX	4/93
Mario Teaches Typing	XX	3/93
Pinball Dreams	85	3/93 A
Pinball Dreams	86	5/93
Pinball Fantasies	86	7/93 A
Pinball Fantasies	88	3/93 A
Scrabble	80	4/93
SimFarm	28	8/93
Wordtris	88	1/93
Zyconix	78	1/93

Keksi compa! Voita Amiga CD32!



Niin kuin viime lehdessä lupailimme, meillä on taas mahtava kilpailu, jossa voit voittaa **Com 2001:n lahjoittaman Amiga CD32:n** ja siihen kaksi peliä! Voiton arvo on 3 295 markkaa.

Tehtävänäsi on **keksiä compa**. Suomen kielen sanakirjan mukaan kompa on kärkevä sutkaus tai sukkeluus, kokkapuhe, pila tai huuli. Me menemme kuitenkin vielä pitemmälle: meidän compamme pitää olla runomuotoinen, eli säkeitten tulee trimmata tyyliin: "Kimmo pelaa, älä tota kelaa, ota Pelit-lehti ja selaa!" Ja huomio: sen vitsin pitää myös löytyä (vaikka sitä ei tässä ollutkaan).

Lähetä compasi postikortilla tammikuun loppuun mennessä osoitteella **Pelit, Compa, PL 64, 00381 Helsinki.** CD32:n voittajan nimi julkaistaan Pelit-lehdessä 2/94, jossa myös julkaisemme parhaat compat.

Äänestä VUODEN PELI!

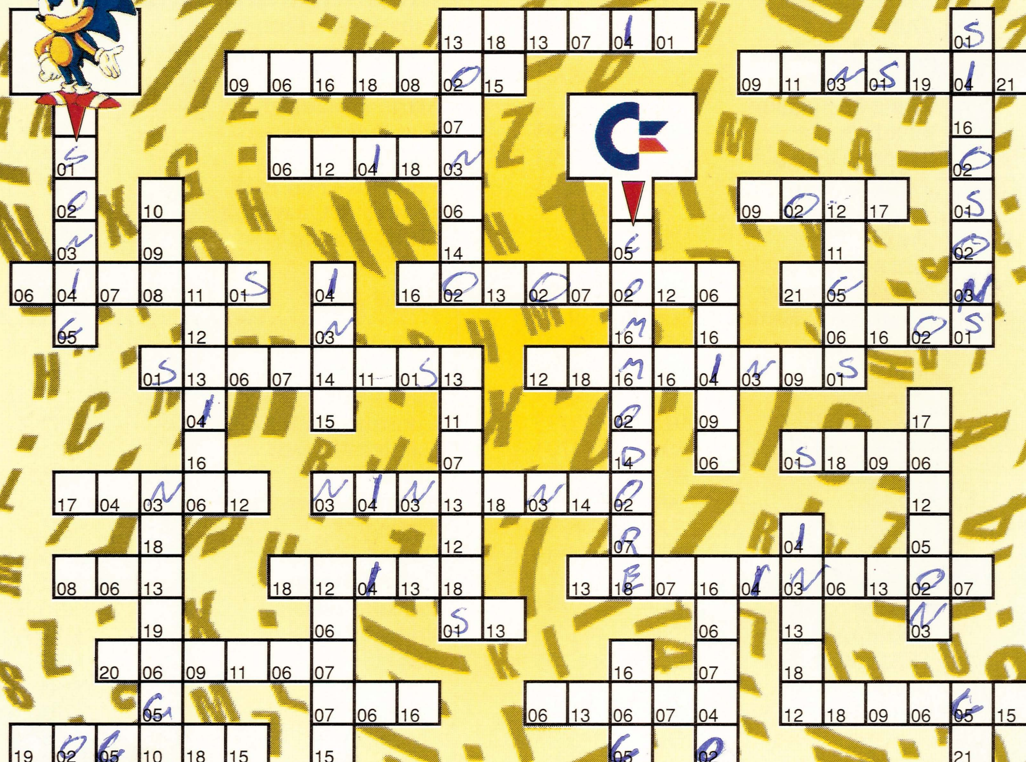
Tapamme mukaan järjestämme taas näin vuoden lopussa Vuoden Peli -äänestyksen, joka tällä kertaa vaatii pikaista vastaamista.

Eli postikortille mielestäsi paras tämän vuoden aikana ilmestynyt peli sekä mille koneelle se on. Vain yksi peli sallitaan, kortit, joissa on useampi hylätään armotta. Vinkkiä voi ottaa vaikka sivun 74 vuoden sisällysluettelosta, mutta pelin ei tarvitse olla arvostelemiemme pelien joukossa.

Äänestykseen osallistuvien korttien pitää olla meillä 30.12.1993 osoitteella

Pelit
Vuoden Peli
PL 64
00381 Helsinki.

Lukijoitten ja toimituksen valinnat julkaistaan Pelit 1/94:ssä heti tammikuussa. Arvonnan voittoina jaamme tietysti Vuoden Pelejä!



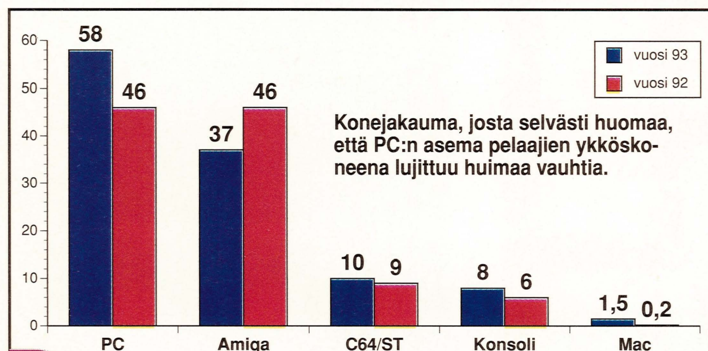


Joulukrypto

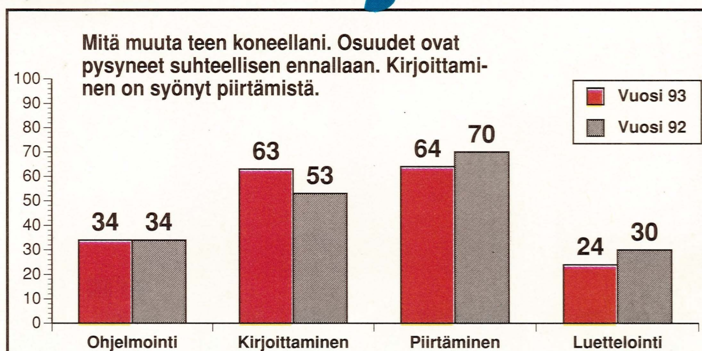
Joulun pitkinä pyhinä on kiva täytellä kryptoa. Vastaajien kesken arvomme kaksi kryptonlaatijan Ilkka Heinon kirjaa, jotka ovat täynnä kilpailuistamme tuttuja numero- ja muita tehtäviä.

Vastaukset **20.1.1994 mennessä osoitteella Pelit, Krypto, PL 64, 00381 Helsinki.** Kirjojen voittajat julkaisemme Pelit-lehdessä 2/94.

Huikeasti vastaajia



Konejakauma, josta selvästi huomaa, että PC:n asema pelaajien ykköskoneena lujittuu huimaa vauhtia.



Mitä muuta teen koneellani. Osuudet ovat pysyneet suhteellisen ennallaan. Kirjoittaminen on syönyt piirtämistä.

Pelit-lehden lokakuun lukijakyselyyn tuli vastauksia yli 5 500 kappaletta, eli levikistämme miltei joka neljäs antoi oman panoksensa tutkimukseen. Suunnattomat kiitokset kaikille.

Koska otos oli näin valtavan iso, saimme erittäin paljon tarkkaa ja hyödyllistä tietoa, jonka perusteella voimme edelleen kehittää lehteä haluamaanne suuntaan.

Vastaajista oli tilaajia 73 prosenttia ja irtonumero-ostajia 24 prosenttia. Loput lukivat lehteä kirjastossa tai kaverin luona. Tilaajista peräti 94 prosenttia kertoi jatkavansa tilaamistaan. Keskimäärin lehdellä on 3,5 lukijaa eli lukijoita on noin 70 000!

Pelit-lehden sisältö ja ulkoasu ovat joko loistavia tai hyviä miltei sataprosenttisesti. Parhaat jutut selviävät oheisesta taulukosta.

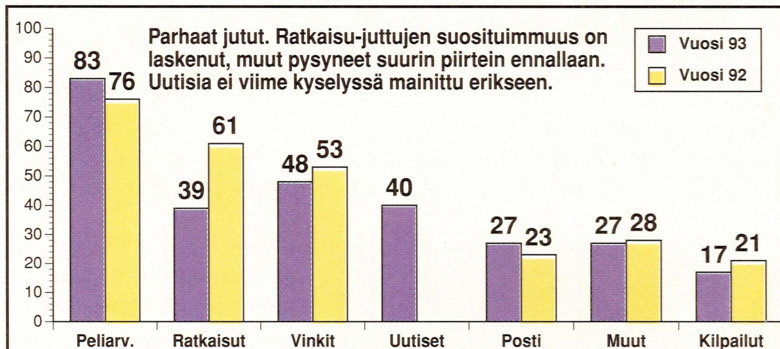
Äänikortti ja kirjoitin olivat suosituimpia lisälaitteita. Peräti 17 prosenttia ilmoitti hankkivansa CD-ROM-aseman ja 14 prosenttia modeemin seuraavan vuoden aikana. Kirjoittimia hankitaan 10 ja äänikortteja 18 prosentin verran. Rahaa ei harrastukseen kuitenkaan käytetä kuin muutamia satasia (51 prosenttia) tai 1 000–2 500 markkaa (36 %) vuodessa.

Tilaajista 28 prosentilla on modeemi. Näistä runsas puolet käyttää Pelit-BBS:ää.

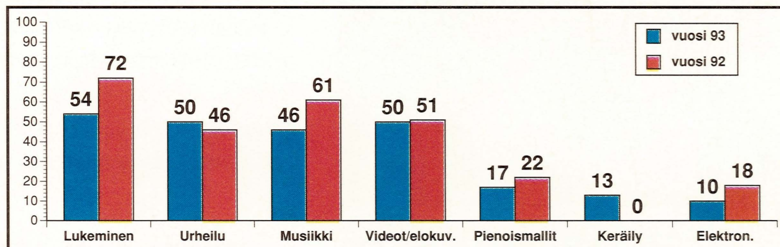
Lehden ilmestymistiheydestä oltiin monta mieltä. 34 prosenttia pitää nykyistä 8 kertaa hyvänä, 38 prosenttia haluaisi 12 numeroa vuodessa ja 22 prosenttia 10 numeroa vuodessa. Sen sijaan vain 2 prosenttia tyytyisi 6 numeroon vuodessa. Joka kuukausi ilmestyvä lehti siis voitti, mutta vain niukin naukin.

Muista lehdistä ylivoimaisesti eniten luetaan MikroBittiä (46 prosenttia). Tietokone (8 prosenttia), Mikro-PC (7 prosenttia) ja Suosikki (7 prosenttia) painivat jokainen kaukana takana. Sarjakuvalehtiä sen sijaan lukee miltei puolet.

Mielenkiintoista on myös se, että kun kaikkien lukijoiden keski-ikä oli 16,4 vuotta, irtonumero-ostajat ovat selvästi tilaajia vanhempia: tilaajien keski-ikä on 15,6, irtonumero-ostajien peräti 18,3 vuotta.



Parhaat jutut. Ratkaisu-juttujen suosituimmuus on laskenut, muut pysyneet suurin piirtein ennallaan. Uutisia ei viime kyselyssä mainittu erikseen.



Harrastukset. Lukeminen ja musiikki on jäänyt vähemmälle. Muut pysyneet ennallaan.

Erittäin virallisesti suoritetussa arvonnassa palkinnot osuivat seuraaville:

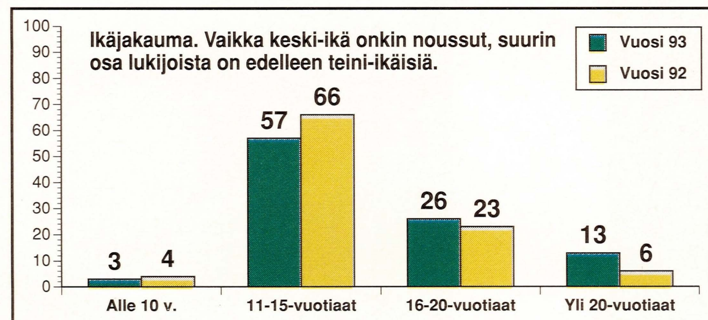
1000 markkaa puhtaana käteen
Jari Laukka, Ylivieska

Peli
Henry Kallio, Kuopio
Tuomo Tilli, Ylämaa
Timo Päivinen, Nunnanlahti
Mikko Kautto, Helsinki
Janne Toivonen, Pori

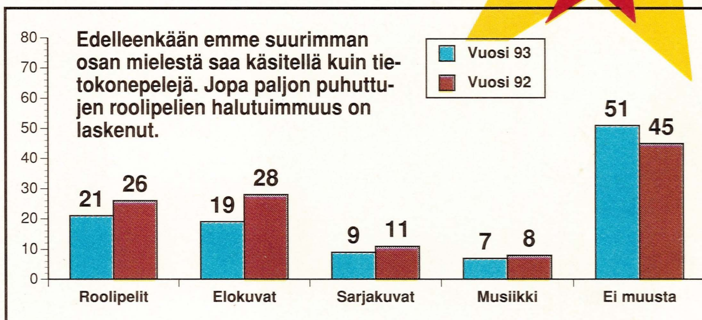
Pelit-urheilukassi
Mano Mielonen, Tampere
Ville Heikkilä, Vaajasalmi
Markus Mattila, Kristiinankaupunki
Kalle Lahoniitty, Turku
Sampo Suvitie, Raisio

Pelit-paita
Antti Niemelä, Pirkkala
Jani Härkki, Helsinki
Jukka-Pekka Miettunen, Keminmaa
Juha Ripattila, Kotka
Juha Lipponen, Valkkinen

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



Ikäjakauma. Vaikka keski-ikä onkin noussut, suurin osa lukijoista on edelleen teini-ikäisiä.



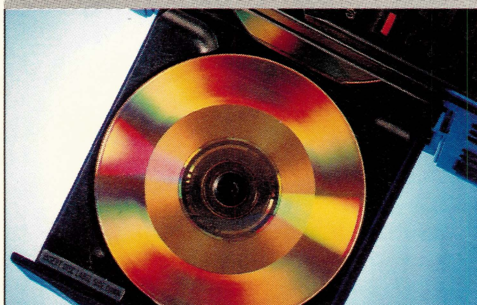
Edelleenkään emme suurimman osan mielestä saa käsitellä kuin tietokonepelejä. Jopa paljon puhuttujen roolipelien halutuimmuus on laskenut.

HIFI

PUHTAAN ÄÄNEN ASIANTUNTIJA

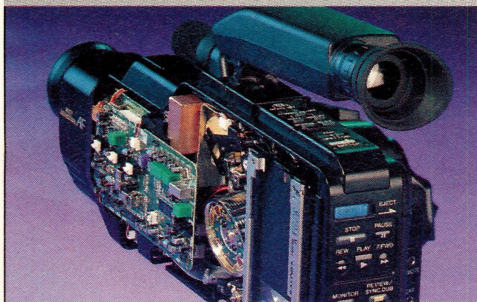

KAIUTTIMET


VAHVISTIMET

CD-SOITTIMET


HIFI on hifistä ja videosta kiinnostuneen monipuolinen tieto- ja hyötylehti. HIFI testaa ja vertailee puolestasi laitteet edullisista kotistereoista huippuluokan high end -hifeihin. Mukana kaiuttimet, virittimet, vahvistimet, videot, kannettavat ja autostereot sekä tarvikkeet kaseteista kaapeleihin. HIFI antaa vinkit äänentoiston parantamiseksi, opastaa laitehankinnoissa, esittelee uutuudet, kertoo uutiset ja raportoi viimeisintä tietoa messuilta ja hifi-maailman tapahtumista.

SATELLIITTIVASTAANOTTIMET

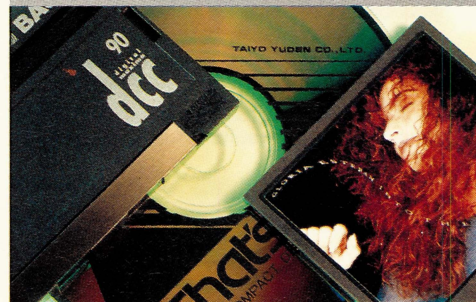

VIDEOKAMERAT


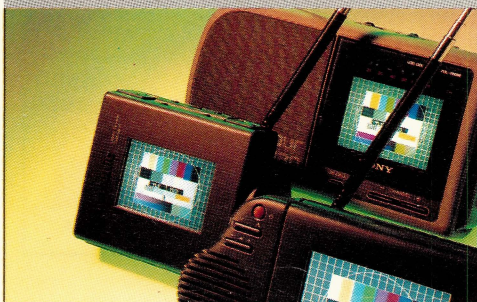
TILAA HIFI

- äänentoiston erikoislehti.

12 numeroa vuodessa täynnä tietoa, hyötyä ja äänimaailman uusinta kehitystä. HIFI-lehti nyt edullisesti jatkuvana säästötilauksena, ensimmäinen 12 kk jakso (12 numeroa) vain 278 mk.



UUDET TALLENNUSMUODOT


TELEVISIOT


AUTOSTEREOT


PELIT

English Summary

Alien 3 (Acclaim/Virgin) The final touch is missing: graphics and sounds are mediocre and sometimes even the playability is out of control.
Alien Breed 2 (Team 17) is one of the best action games this year.
Bob's Bad Day (Dome/Psygnosis) is a very unique and odd game. It's incredibly fast and addictive, though.
Body Blows Galactic (Team 17) A data disk more than a whole new game. But still far better than the first one.
B-Wing (LucasArts Games) Hopefully new data disks will keep on coming for X-Wing, maybe the best game of the year. We want Speeders, Walkers and the works.
Combat Air Patrol (Psygnosis) is one of the most enjoyable fighter simulations.
Cyberpunks (Core Design) A poor Alien Breed clone.
Dracula Unleashed (Software Toolworks/Mindscape) As an experience and as a movie it's superb, as a game it's horrible. There isn't much to play and there are too few hints for success.
D&D: Fantasy Empires (SSI/U.S. Gold) Extremely fun with two or more players. A bit chaotic when playing alone.
Front Page Sports Football Pro (Dynamix/Sierra) Number one American football.
Frontier: Elite 2 (Gametek) A small disappointment after so many years of waiting. A good start, but hopefully Frontier will keep expanding.
Cardiaxx (Team 17) Difficulty spoils an enjoyable shoot'em-up.
Hired Guns (Psygnosis) DMA Design knows its job! An excellent game again.
Kingmaker (U.S. Gold) Very interesting, but lacks that mysterious "something".
Merlin (Digital Integrations) Why not release it as shareware or a Christmas present? Far too limited and simplistic.
NFL Coaches Club Football (MicroProse) A standard game with standard routines.
Prime Mover (Psygnosis) is a relaxing snack.
Rebel Assault (LucasArts Games) When you get used to the awful controls, it becomes better and better. For Star Wars fans it's an unforgettable experience.
Sam & Max Hit the Road (LucasArts Games) Like watching a crazy cartoon. The verbal jokes are superb. Bring back the old SCUMM!
Shadowcaster (Origin/EOA) is an easy game with good graphics and sounds. Should have used the Underworld engine.
Simfarm (Maxis) Infuriating.
Stardust (Bloodhouse) Finland rules! An extremely fine-looking and addictive shoot'em-up.
The Patrician (Ascon/Daze) European Pirates! Not bad.
War In Russia (SSI/U.S. Gold) The user interface and the poor graphics drop the points. For Grigsby fans just what they want.
Wonder Dog (JVC/Core Design) Where's the final touch? Where are the sounds? Where is the other disk drive? Why convert this to Amiga?

Tulossa

(jos nyt joululta ehtii...)

Pelitulva

on hirmuinen. Tulossa on tietysti arvostelut kaikista niistä peleistä, jotka ovat julkaisulistalla sivulla 8.

Ratkaisut

jatkuvat kakkososien muodossa. Space Quest vitosen ratkaisua yrittelemme edelleen.

Vuoden Peli

selviää ensi lehdessä sekä lukijoitten että toimituksen osalta. Palkintoina tietysti Vuoden Pelejä.

Kilpailut

jatkuvat jälleen mahtavina. Mitähän kivaa jaamme ensi lehdessä?

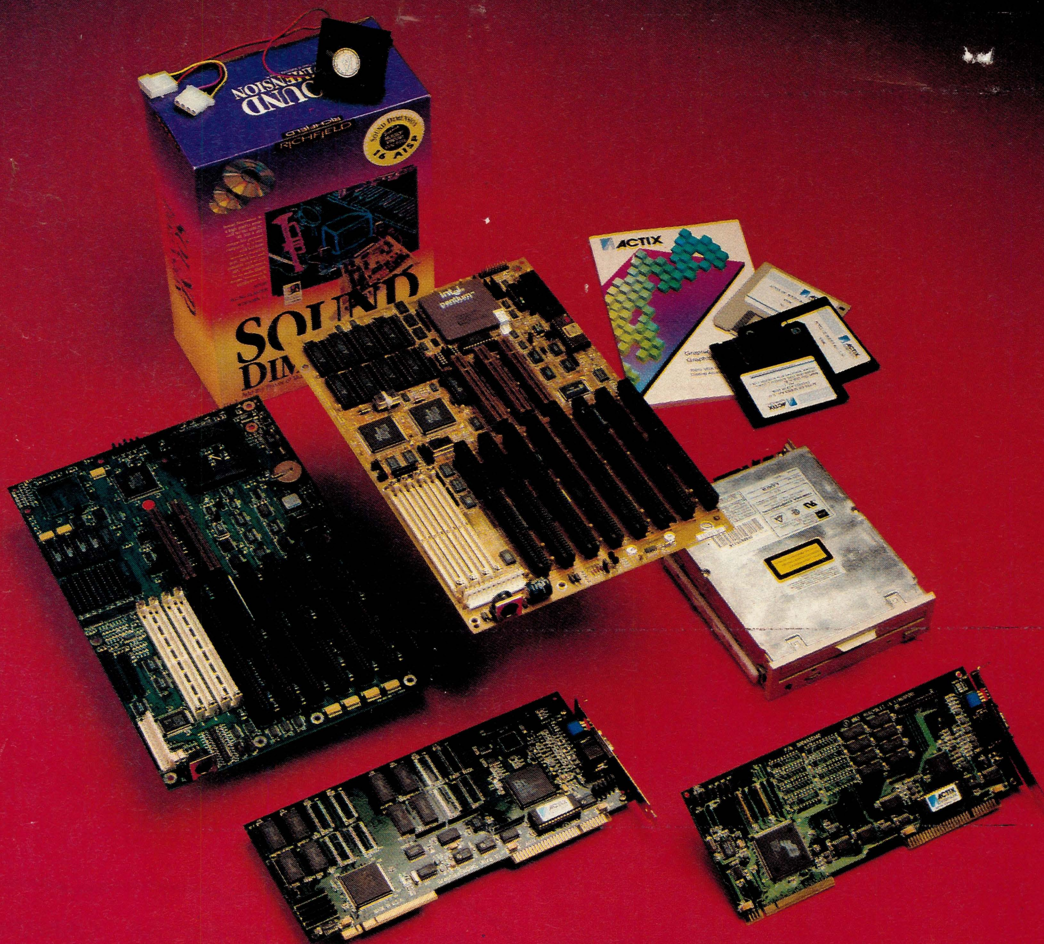
Lehden kolmas vuosikerta käynnistyy!

Pelit 1/94 ilmestyy 19. tammikuuta. Tsup, tsup, kioskille!



PARASTA PELAAJILLE

Aten testivoittajamikrot päivityksinä ja rakennussarjoina nyt myös Pentium prosessorilla



Ammattilaisten huolella valitsemista komponenteista kokoat toimivan huippumikron edullisesti ja helposti

Aten pentium emolevy, 3 kpl VLB 256C
8MB RAM (max. 128), 340 HD, 1.44 FD
Actix GE 32 1MB, Multi I/O VLB ohjain
Adi 4G 15" monitori, Pilot hiiri
Minitornikotelo — 29.900,-

Aten TI 486 DLC 33MHz emolevy, 64C
4MB RAM, 487 DLC mat. 170 HD, 1.44 FD
Actix GE 32 1MB, Multi I/O ohjain
Visa 8522 14" monitori
Minitornikotelo — 7.950,-

Boxista tilatessasi saat parhaat osat tosi edullisesti, koska kaikki ylimääräiset kustannukset on karsittu pois

Actix GE 32 VLB 1 MB	1.450,-
Aten VLB emolevy 486-DX 33 MHz pros.	2.950,-
Aten VLB emolevy 486-DX2 66 MHz pros.	4.650,-
CD-ROM alk.	1.550,-
255 MB WD ATID kiintolevy	1.995,-
340 MB WD ATID kiintolevy	2.550,-
Adi 4G 15" SVGA monitori	3.450,-
Salora 15" SVGA monitori	3.950,-
Philips 17" SVGA monitori	5.600,-
Pöytäkotelo 200 W powerilla	650,-
Joulukuun tarjous raj. erä	
Adi 4G 15" monitori+S3 GE 1 MB	**4.300,-**

Uusittu boximme on modeemikäyttäjän edullisin ostopaikka!
Nyt myös internet yhteys 192.26.121.4 (login: mikrobox)

MIKROBOX OY

Ogeli, Oulunkylän kauppagalleria 3 krs.
Kylänvanhimmantie 29
00640 HELSINKI
PL 39, 00641 HELSINKI

Puh: 90-752 3700
Fax: 90-752 3938
Box: 90-752 3711
email: mikrobox@digiw.fi